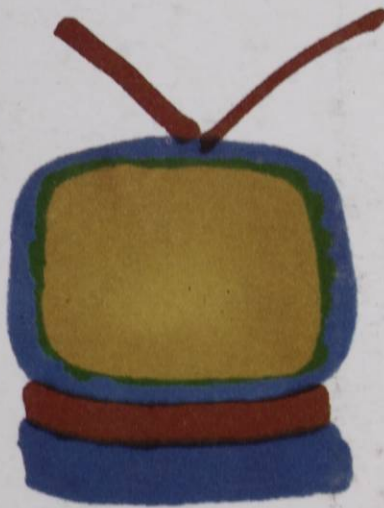



586

TECNOLOGIA PRIMA PARA TV

Rogelio Cruzvillegas



UNIVERSIDAD AUTONOMA METROPOLITANA
UNIDAD AZCAPOTZALCO



UAM-AZCAPOTZALCO
Colección Libro de Texto 1992

Rogelio Cruzvillegas
Tecnología prima para T.V.

Darío Guaycochea
Flujo en tubos a presión

Rafael López Rangel
**Problemas metropolitanos
y desarrollo nacional**

Elodino Meléndez
Procesos siderúrgicos

Juan Ramón Prado
**La planeación y el control
de la producción**

Clementina Ramírez
**Tratamiento de aguas
residuales industriales**

Carlos Reynoso Castillo
**Los regímenes laborales
especiales**

Luis Soto Walls
El diseño de lo privado

Mabel Vaca
Raymundo López
Mecánica de fluidos

TECNOLOGÍA PRIMA PARA T.V.

COLECCIÓN
LIBRO DE TEXTO
1992

#217977
C.B.2893820

Rogelio Cruzvillegas V.



Tecnología prima para T.V.

2893820

Rector General
Dr. Gustavo Chapela Castañares




Secretario General
Dr. Enrique Fernández Fassnacht

Rectora de la Unidad Azcapotzalco
Dra. Sylvia Ortega Salazar

Secretario de la Unidad
Ing. Enrique Tenorio Guillén

Coordinador de Extensión Universitaria
José Lever

Jefa de la Sección Editorial
Mtra. Silvia Pappe

Ilustraciones:
 Julia Vargas
 Estela Torres
 Victor Hugo Martínez
* Rogelio Cruz Villegas
* * Gilberto Avila
* * * José Luis Rodríguez

Captura de información:
José Luis Rodríguez

ISBN: 970-620-169-6

Primera edición: invierno de 1992

© 1992 Universidad Autónoma Metropolitana
Unidad Azcapotzalco
Av. San Pablo Núm. 180
México, D. F. 02200

Impreso en México
Printed in Mexico

INDICE

Introducción.....	7
Planteamiento general.....	9
Propuesta metodológica	11
Sistema discursivo	15
Guiones: diversos formatos.....	25
Tomas videográficas	31
Estructura gráfica del encuadre	41
Ambientación.....	79
Iluminación.....	85
Del quehacer escenográfico	95
Sugerencias de escenografía.....	111
Piezas movibles.....	123
Fondos a manera de “Back Ground”	127
Sugerencias de escenarios para teleteatro	131
Alternancias decorativas.....	133
Conclusión	147
Notas bibliográficas	149
Bibliografía	150

Introducción

La T.V. como un elemento más de nuestra cultura y que se integra como parte del complejo universo de la tecnología educativa, puede ofrecer recursos didácticos.

Arte, Video y Televisión, medios estrechamente unidos, racionalizados se transforman en un instrumento adecuado para agilizar “el Discurso del conocimiento social e individualmente productivo” (J. S. Antuñano).

Podemos definir la T.V. como la transmisión inmediata a la distancia de imágenes y sonidos sincrónicos por medios físicos y electromagnéticos, o con mayor acercamiento al uso: como “medio de distribución o medio de información fuertemente unidireccional, como servicio público”.

Desde el punto de vista pedagógico–didáctico sería preciso abordar los temas referidos a la concepción de educación, aprendizaje, conocimiento, etc.

Con este primer conjunto de datos, sólo se tiene la intención de ofrecer algunos elementos del lenguaje usado en la práctica profesional, para iniciar luego una explicación que nos pueda introducir al manejo de recursos, dando origen a propiciar un análisis crítico de la producción para T.V. y su vinculación con el quehacer universitario.

En esta primera parte solamente se ofrecen los diferentes conjuntos de “*cues*” para la dirección en la producción elemental; en vista de la riqueza de datos simbólicos que se hacen asequibles al espectador, consideramos en consecuencia las formas en que los signos, señales y símbolos son conscientemente fabricados y esta consideración implica un análisis posterior para acercarnos a los contenidos de los mensajes televisivos, su historia, las formas, soportes visuales e ideológicos, rutas de significación, planteamientos de requerimientos socio-educativos y técnicos para la producción, así como las políticas socio-culturales para su difusión.

El Uso

La T.V. se utiliza para una amplia variedad de tareas, como:

- ° La presentación de materiales instructivos.
- ° La difusión de elementos informativos.
- ° La presentación de experiencias difíciles de ofrecer “de persona a persona”.
- ° Información–difusión masiva.
- ° Implementación ágil para los sistemas de educación informal.
- ° Difusión y promoción educativa.
- ° Recurso para una alternativa de comunicación para la democracia del conocimiento.
- ° Lenguaje para organizar un discurso masivo, capaz de ser un medio síntesis de expresiones gráficas multiformes.

Los usos de la T.V. se extienden al grado y nivel de las posibilidades para la producción. En forma general podríamos cuestionarnos:

- ¿Cuáles son las necesidades y metas educativas?
- ¿Cuáles son las prioridades reales?
- ¿Cómo encaja, precisamente, la T.V. en este contexto?
- Exactamente, ¿qué es lo que se hará?
- ¿Qué se encuentra en primer término en relación completa entre la educación y la tecnología?
- ¿Cómo se usará, probablemente, el sistema de T.V. en “X” tiempo; validez espacio-temporal?
- ¿Cuáles son los materiales para T.V. actualmente, disponibles para llenar las demandas educativas?
- ¿Cómo se pueden emplear los recursos?
- En la planeación del espacio, equipo y personal, ¿en que forma se planean, organizan y realizan las propuestas por los objetivos sugeridos?

En esta línea de cuestionamientos podemos encauzar el quehacer didáctico/televisivo.

Consideraciones generales sobre la imagen polisémica generada en T.V.

El ámbito del quehacer visual en la Universidad Autónoma Metropolitana requiere iniciar el estudio de la anatomía de los contenidos visuales generados por la imagen televisiva, para ofrecer fundamentos apropiados al quehacer de la *Construcción de Mensajes Televisivos*; así como de: los contenidos, estructura, gramática, sintaxis y pragmática, y así dar razón de su sentido social e histórico. (1)*

En relación al compromiso y responsabilidad del comunicador de lo visual, es indispensable que el diseño del mensaje visual actúe profesionalmente, con conocimiento de causa; independientemente de los mecanismos publicitarios o políticos, ya que el egresado de la UAM, debe atender a un quehacer de calidad estructural de lo visual; en atención a la autenticidad, originalidad y calidad *comunicativo-visual* que requiere nuestra sociedad cambiante.

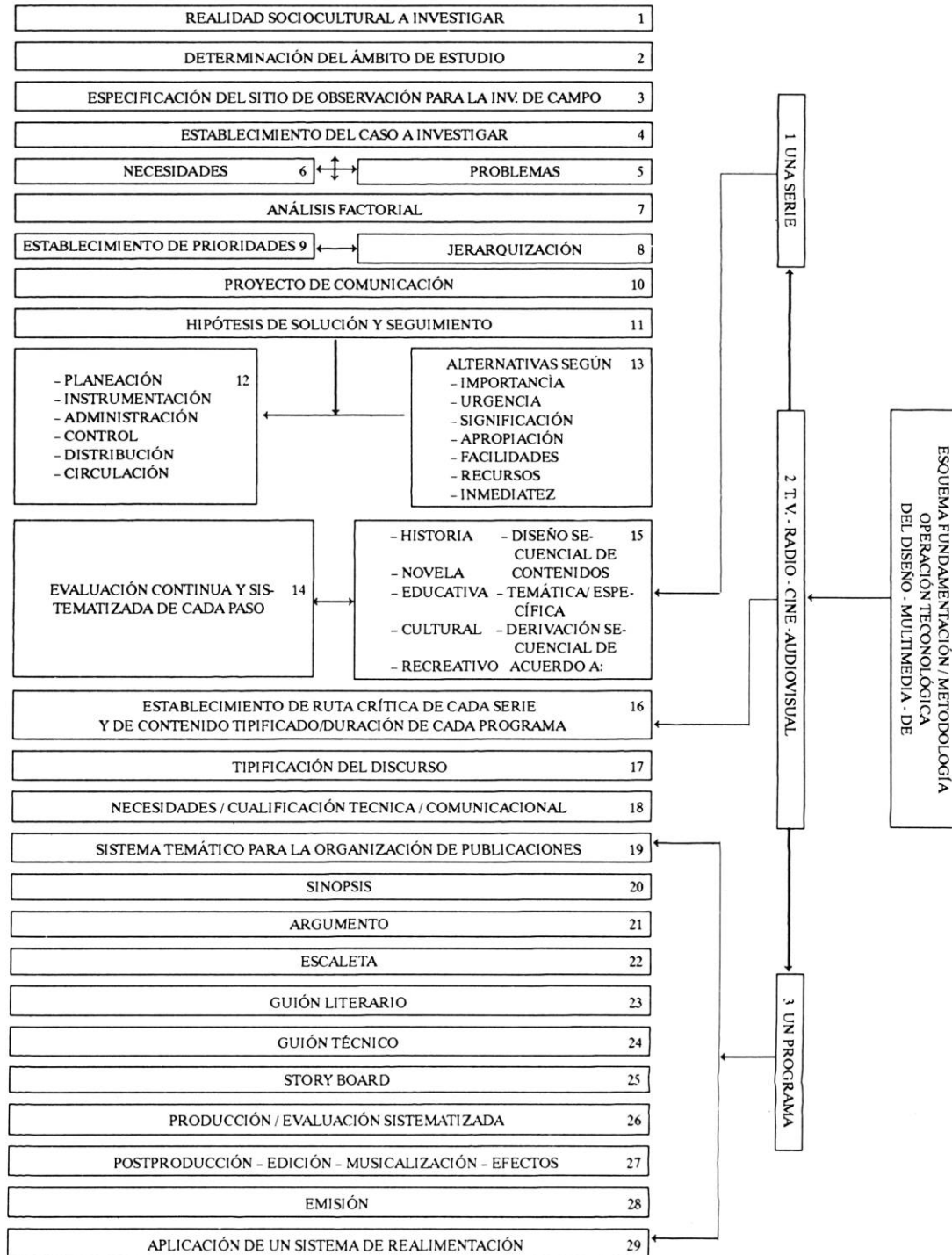
La dinámica, propia de los medios audiovisuales, urge de estudio y tratamiento más estricto de todas las propiedades y efectos reales de los mensajes transmitidos por la T.V.

Es tiempo de entender el potencial informativo y atender el comportamiento formal de los “discursos” que intervienen en la instrumentación de cada mensaje.

Podemos exigir conforme a nuestras posibilidades, el rigor conceptual de método y tecnología para lograr la eficacia necesaria para responder con alta calidad visual al requerimiento histórico que nos exige el quehacer universitario.

* Las llamadas se refieren a las obras que se indican en las Notas bibliográficas, p. 149.

Planteamiento general



Propuesta metodológica

Fundamentación y propuesta metodológica para el diseño e instrumentación de una serie y programas de comunicación visual.

Origen = Génesis del guión

Origen, fundamentación, metodología, seguimiento y desarrollo teórico/práctico de una serie.

1. La realidad social, cultural, educativa, económica, etc., de un ámbito que se da con una serie de interrelaciones e interdependencias; donde se generan diversas contradicciones.
2. Esta realidad concreta, con sus diversas implicaciones al caracterizar sus modos de relacionarse con sus expresiones y necesidades de “decir” o “entender”; manifiesta sus necesidades y problemas.

Para leer, conceptualizar, ordenar y tratar los fenómenos propios de ese ámbito determinado de la realidad concreta, es indispensable abordar y ubicar, con especificidad, un sitio bien determinado; como objeto de estudio para observación y estudio; donde se verificarán y comprobarán los supuestos arrojados por los diversos instrumentos de captación de datos.

3. En la metodología de diseño de Análisis y Producción de mensajes masivos, se recurre a:

- 3.1. La consideración de los *Fenómenos de Comunicación Social* que se dan en la realidad de una sociocultura determinada; Ej. tradicional, marginal, en transición, industrial y regional, nacional e internacional.

- 3.2. Análisis crítico; cualitativo y cuantitativo de cada uno de los problemas registrados.
 - ° Jerarquización de prioridades y tratamiento sistemático.
 - ° Evaluación (entendida, conforme a la propuesta de la didáctica de problematización del conocimiento) de la jerarquización, ubicada frente a:

- a) La significación/relevancia sociocultural y socioeconómica de los fenómenos a tratar.

- b) La importancia, como respuesta a la sociedad; que es sujeto/objeto del trabajo a realizar.

- c). La Necesidad como prioridad de urgencia para su atención y respuesta.

- d) La Posibilidad concreta de tratamiento inmediato.

- e) La Inmediatez, dada la comprobación/disprobación de las hipótesis de tratamiento.

- f) Facilidades, para la realización del proyecto en forma inmediata y adecuadamente.

- g) Recursos, suficientes y efectivos: humanos, técnicos y materiales.

La planeación inicial, será el producto de la investigación/acción; contemplando y verificando el orden de importancia, *cada problema* (teniendo en cuenta los resultados arrojados por la jerarquización); se convierten en su conjunto, en el planteamiento para *el diseño de los contenidos de una serie televisiva*, desde el punto de vista de la *comunicación participativa*.

La importancia, urgencia, vigencia, congruencia y pertinencia para el tratamiento de los problemas, quedarán especificados; dado el carácter dialéctico que asume el tratamiento y se determinan las *prioridades*; que se establecen, aplicando a la jerarquización, los mismos criterios que se aplican al análisis general de cada uno de los problemas, ya que no se pueden abordar simultáneamente todos.

- 3.3. El establecimiento de hipótesis de solución a los problemas, se derivan de la posibilidad “real y concreta” que se establezcan, en la medida que los requerimientos de producción puedan responder a las expectativas de validación del mensaje requerido, conforme a las características de realidad, ideología, etc., del perceptor.
La profundidad, cobertura, tipo de mensaje y caracterización de los conjuntos de la serie o de cada programa en general, obedecen a la estructura y diseño de un *discurso*.
- 3.4. El proyecto de cada programa, tomará los elementos; producto de los diferentes análisis realizados, así como de las posibilidades concretas para su ejecución.
Con el bagaje de información (se aplicará en lo específico a forma y contenido de cada discurso) para el seguimiento y evaluación de contenidos.
4. El planteamiento de cada programa implica la propuesta de un sistema y la estructura para la realización de mensajes masivos audiovisuales.
5. Estructura metodológica para elaborar una propuesta secuencial:

I Planteamiento

1) sistema temático:

- a) Introducción.
 - Tema.
 - Objetivo.
 - Intencionalidad.

- b) Desarrollo.
 - Argumentación.
 - Demostración.
 - Climax.

- c) Conclusión.
 - Desenlace.
 - Conclusión operativa.
 - Propuesta.

II Estructura

Acto primero:

- 1a. Escena.
- 2a. Escena.
- 3a. Escena.

Acto segundo:

- 4a. Escena.
- 5a. Escena.
- 6a. Escena.

Acto tercero:

- 7a. Escena.
- 8a. Escena.
- 9a. Escena.

- 2) **Sinopsis:**
Resumen del Argumento.
- 3) **Argumento:**
Asunto de que trata una obra.
Narración de un acontecimiento o suceso que describe y origina la concepción de socioambientes visuales y auditivos; conforme a la propuesta secuencial del **sistema temático**.
- 4) **Escaleta:**
Corresponde a la progresión de situaciones y acciones de una historia.
Especificación del concepto audiovisual de cada una de las secuencias originadas en los socioambientes generados en el sistema temático.
- 5) **El guión literario:**
Es una estructura discursiva que describe; amén de la historia o propósito de la narración, las situaciones, ambientes, fenómenos y peripecias de la trama en su conjunto a lo largo de una narración determinada, organizados, en introducción, desarrollo y conclusión.
- 6) **El guión técnico:**
Es el tratamiento específico y particularizado de todos los elementos que intervienen en una videogración, y que son *el pentagrama* de orquestación para el *director de la videogración* y que viabilizará la sincronía de los *recursos humanos*, *los recursos técnicos* y *los recursos materiales* en una operación conjunta; tanto en *cabina* como en *estudio*, conjuntando en una operación interrelacionada todos los factores que participaban en una videogración.
- 7) **El “Story Board”:**
Es el formato propuesto para ofrecer con exactitud a los requerimientos técnicos una respuesta idónea; precisando todos y cada uno de los elementos que interactúan: orden secuencial, imagen objetiva a tratar, encuadres, cámaras, actores, actuación, ambientes, movimiento de cámara, iluminación; locución, música; escenografía y efectos especiales.
- 8) **Caracterización de los personajes.**
- 9) **Proyecto de escenografía.**
- 10) **Proyecto de vestuario para cada acto o escena.**
- 11) **Proyecto de iluminación; por acto o escena.**
- 12) **Proyecto y especificaciones de actuación; para cada personaje, por acto y escena.**
- 13) **Estudio crítico de continuidad.**
- 14) **Proyecto de locución; en vivo o en cabina.**
- 15) **Musicalización; en vivo o en cabina:**
Conforme a las particularidades específicas de los requerimientos propuestos.
- 16) **Edición:**
Sistematización de Tomas, secuencias, escenas, y actos realizados en una videogración; conjunción y montaje de la producción de video y audio, amén de la sistematización y adjunción de efectos especiales planeados en los requerimientos de la postproducción. En conclusión, en la *postproducción* se conjuntan los discursos: visuales, musicales, escenográficos, verbales, y cibernéticos de edición y montaje, para sintetizar en un sólo discurso televisivo, los varios discursos que traducen la operación de los discursos requeridos por la naturaleza polisémica de un “maravilloso discurso televisivo”.

Sistema discursivo

Tratamiento particularizado de cada una de las partes

La televisión es un medio complejo. Requiere mucho equipo y un cuerpo de técnicos eficientes, con el propósito de integrar un “*staff*” suficiente para realizar un “*plan de acción*” efectivo.

Una *planeación* para la *organización óptima* que responda a una *administración eficaz* y así, disponer de una fundamentación *adecuada y propia* que ofrezca seguridad, así como exactitud al conjunto de acciones requeridas para la efectividad de *la preproducción, la producción y la postproducción*.

Dada la necesidad de darle un tratamiento adecuado al proceso de mensajes televisivos, el problema deberá ser resuelto a diversos niveles y en función de las exigencias que implica la producción de mensajes televisivos.

a) La preproducción

Implica una serie de procesos de *planeación, organización, administración e instrumentación*; efectiva, suficiente y oportuna de *los requerimientos humanos, materiales y técnicos*, a fin de poder realizar el mensaje televisivo.

Desde la concepción integral para la organización secuenciada, este sistema ofrece posibilidades de concepción y operación como una estructura aplicada al orden visual, para la producción televisiva.

Sistema temático sobre la organización discursiva para las publicaciones: STOP.

De acuerdo al supuesto tradicional de que cualquier discurso consta, ordinariamente, de:

- una introducción,
- un desarrollo y
- una conclusión.

Sin descartar cualquier otra *proposición* organizativa, retomamos esta forma porque ofrece posibilidades y facilidades de *comprensión y operación*.

Así proponemos que cualquier organización discursiva para la producción audiovisual consta de:

I. Estructura discursiva (consideración general)

1. Introducción o: establecimiento de lineamientos básicos.
 - 1.1 Tema. Concepto básico/específico propuesto.

- 1.2 Tesis, que afirma o niega alguna proposición.
- 1.3 Objetivo propuesto, a desarrollar; en determinado tiempo.
- 2. Desarrollo de los contenidos propuestos.
 - 2.1 Argumentos que sustentan la propuesta y sus premisas correspondientes.
 - 2.2 Demostración; fundamentación basada en hechos concretos.
 - 2.3 Climax; o hechos, fenómenos, o situaciones más significativas; que se proponen como ideas sobresalientes de especial interés.
- 3. Conclusión del tema propuesto.
 - 3.1 Desenlace del discurso propuesto.
 - 3.2 Síntesis del tratamiento dado al discurso.
 - 3.3 Proposición operativa espacio/temporal (Proyecto específico).

II. *Sinopsis* del contenido general del discurso.

III. *Argumento*: narración descriptiva del contenido del discurso.

IV. *Guión literario*: descripción espacio/temporal de los fenómenos que se describen.

V. *Guión técnico*: especificación particularizada de los requerimientos narrativos de los discursos que funcionan simultáneamente (verbal, musical, temporal, visual; efectos y edición).

VI. *Story Board*: es un planteamiento gráfico, estructural de cada toma; es un análisis cuantitativo y cualitativo de los requerimientos específicos y detallados del:

- Encuadre de la *Toma videográfica*.
- Del movimiento de la cámara de *t.v.*
- De las especificaciones escenográficas.
- De los requerimientos de la iluminación.
- De las especificaciones de *video y audio*.
- Lineamientos y particularidades de la *actuación*.
- Especificaciones cualitativas de la *locución y/o actuación*.
- Lineamientos y propuesta de los *efectos especiales* que se programan.
- Y finalmente; se determinan los requerimientos precisos de *montaje y edición*.

VII. *Sistema de continuidad*: es la operación técnica que permite la unión exacta de las tomas y secuencias sin dejar intersticios entre una y otra para lograr una totalidad global de *videotape* programado.

Los procesos de concepción, fundamentación así como la debida orquestación de los requerimientos, dan posibilidad a un trabajo interdisciplinario para organizar e instrumentar todos los elementos que intervendrán para realizar un mensaje televisivo.

b) La producción

Implica sensibilidad de concepción, instrumentación y capacidad de operación visual; con conocimiento de causa de los “discursos” simultáneos que dan vida al mensaje televisivo (conceptual, verbal, musical, visual, instrumental, lumínico, ambiental, etc.).

Los procesos de producción y la complejidad que implica, en su conjunto al quehacer interdisciplinario de la producción y la dirección; la eficaz coordinación del “jefe de piso” para la dirección escénica; la escenografía y utilería, la debida y óptima labor del personal técnico para la calidad de la videograbación, iluminación, sonorización y musicalización. Son el guionista y los camarógrafos, el equipo indispensable para que cobren realidad los fines y objetivos propuestos por la rganización (canal de T.V.) para la producción de mensajes *televisivos*.

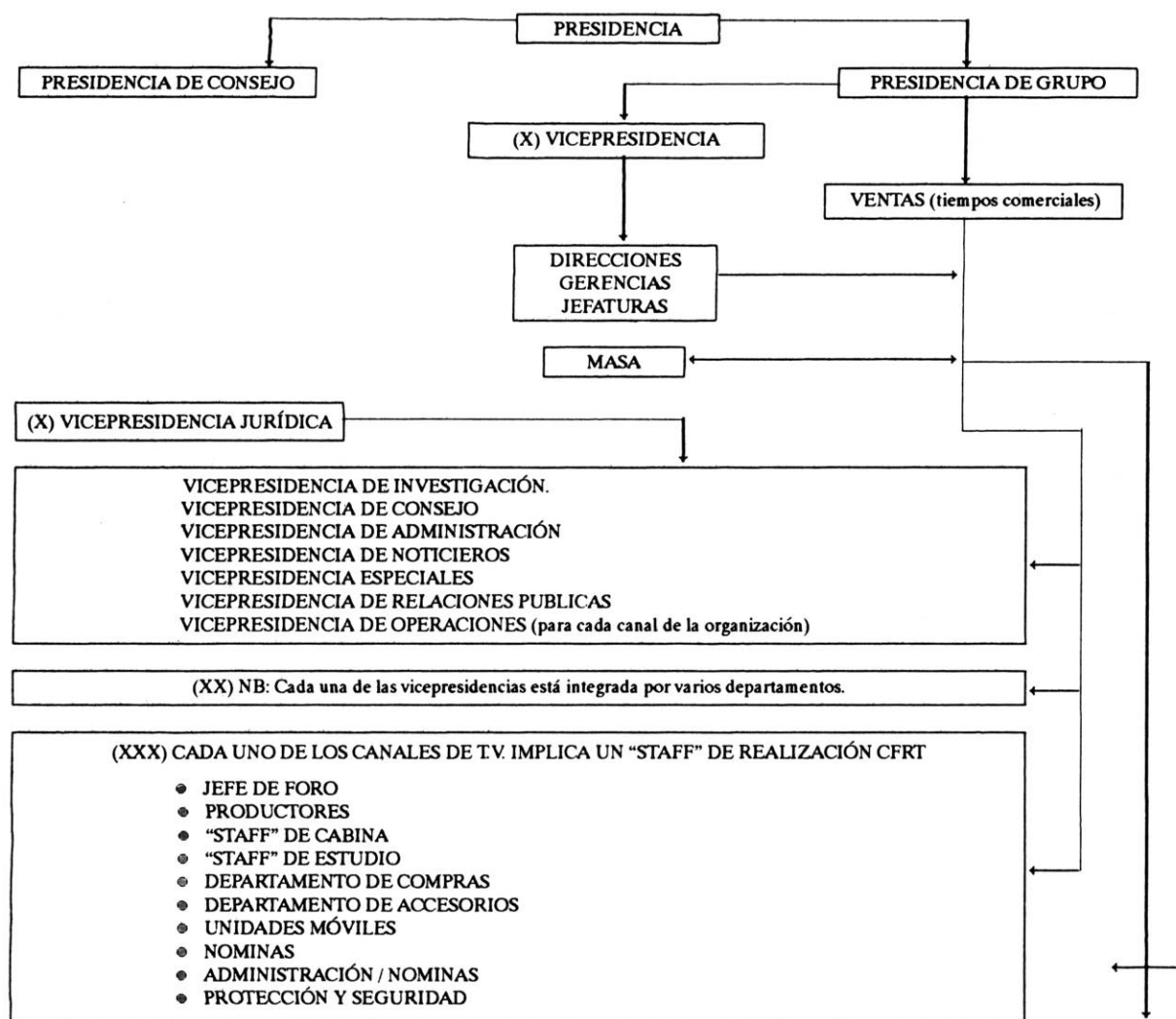
Como una orquesta sinfónica, todos y cada uno de los hacedores de mensajes para la televisión deberán participar con rigurosa exactitud y alta calidad de operación para el fiel, bello y rítmico seguimiento, y término de un auténtico concierto polisémico, que es un programa para televisión.

c) La postproducción

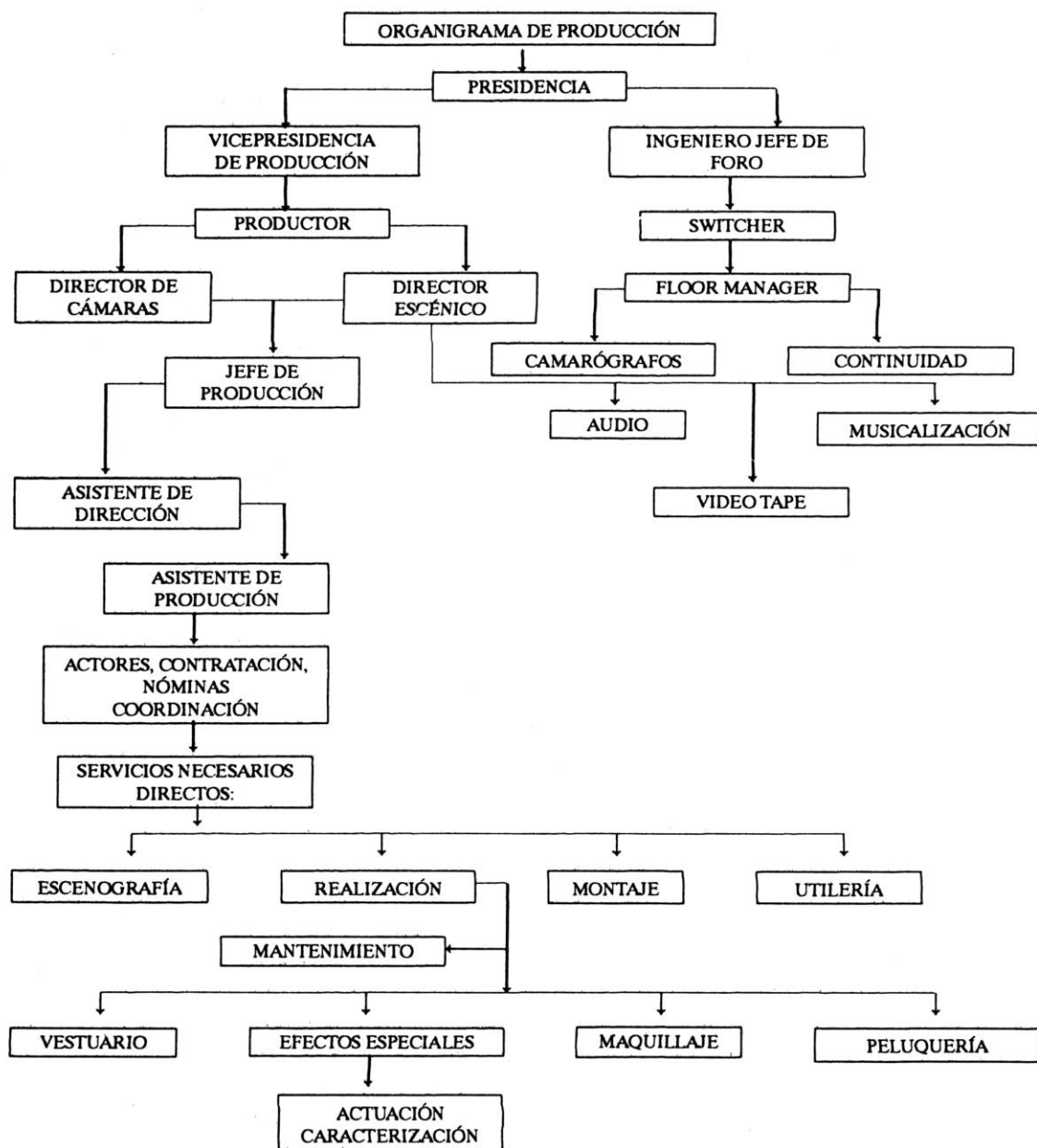
Es la equilibrada respuesta a los propósitos fundamentales de los objetivos propuestos; a partir de un sistema de continuidad y la debida conjunción de los discursos instrumentados se busca el equilibrio del montaje de los mismos a través de la *edición*; dependiendo en gran parte de la capacidad tecnológica para la resolución de las posibilidades de cada estudio y departamento de edición para T.V.

La innovación permanente en estos renglones nos permite avisorar revoluciones de optimización de costos, tiempo y calidad; la cibernética empleada nos permite esperar con las posibilidades para incorporarnos paulatina pero sistemáticamente al uso de estas ofertas de nuestro tiempo.

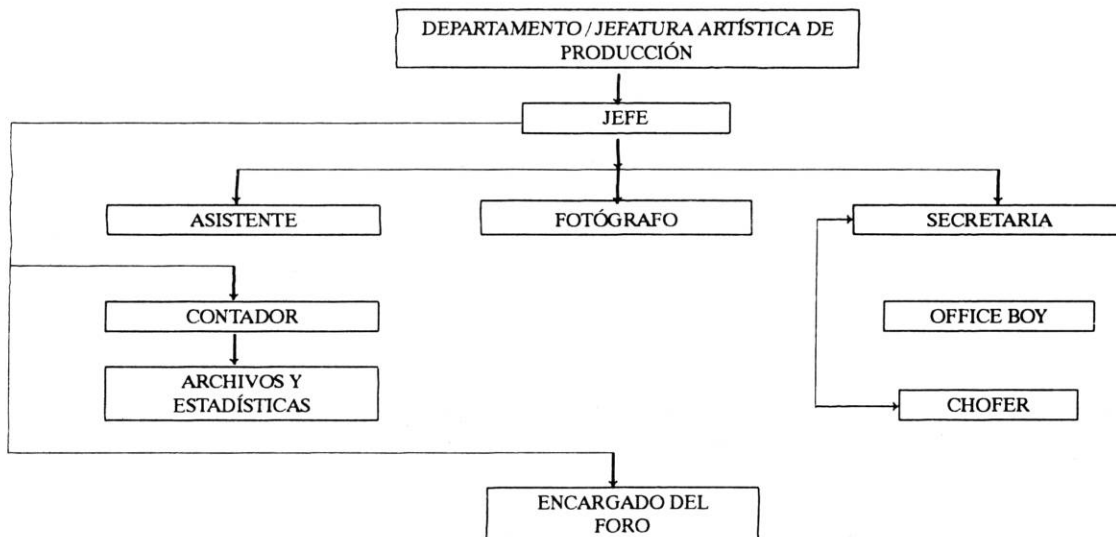
a) Organigrama general



b) La organización para cada producción



c) Organigrama de un departamento específico



NB: Los *comerciales*, generalmente los producen las empresas patrocinadoras o las agencias publicitarias.

Tiempos comerciales:

Tiempo A (mañana) hasta las 13 hrs.

Tiempo AA (tarde) de las 13 hrs. hasta las 19 hrs.

Tiempo AAA (noche) de las 19 hrs. hasta la 1 a.m.

NB: Los *programas especiales* tienen el costo de transmisión equivalente al tiempo “AAA”, a cualquier hora que se transmitan.

Monitoreo

El monitoreo sirve para poder ver y saber con precisión lo que se va a grabar en cualquiera de los medios audiovisuales, en este caso nos referimos a la televisión, en él se puede observar de manera gráfica la mezcla, la armonía de todos los discursos que se emplean. Estos discursos son:

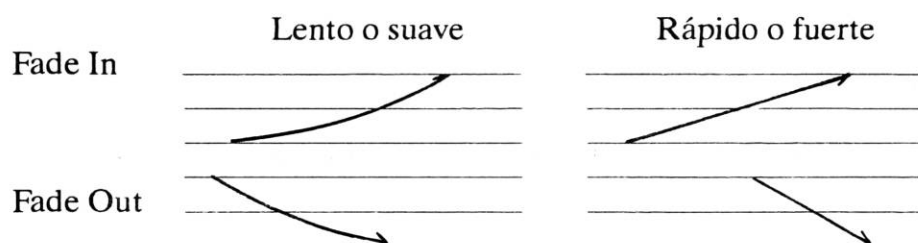
- Discurso de la imagen: tomas, slides, etc.
- Discurso verbal: locución.
- Discurso musical: grabado o en vivo.
- Discurso de efectos: silencios, ruidos, etc.
- Discurso de apoyo: encuadres, movimientos, etc.
- Discurso de montaje: ensambles; computadoras, etc.

Para operativizar el guión técnico vale *simbolizar* la puesta en práctica:

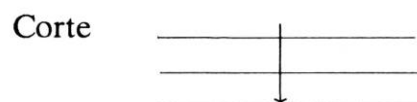
Dentro del monitoreo tenemos 3 planos:

Proy 1	=====
Proy 2	=====
Entrada	>=====
Salida	=====<

Para poder saber como entran los distintos discursos se emplean los siguientes símbolos:



Para los cortes se empleará el siguiente signo:



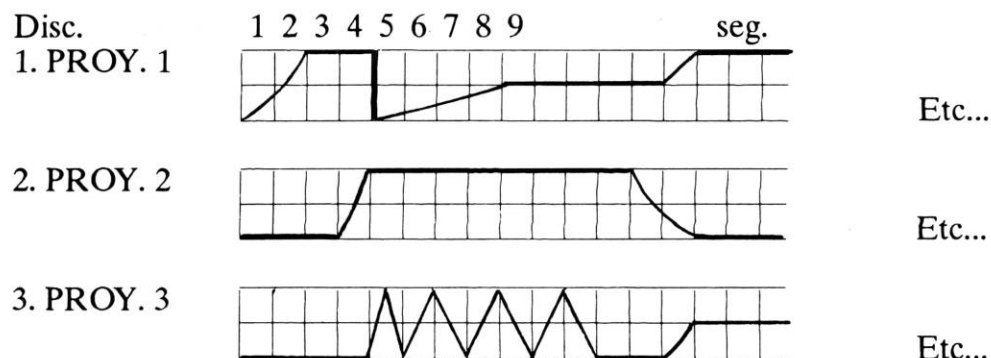
En la preparación del monitoreo se requiere de una cuadrícula; (puede utilizarse papel milimétrico).

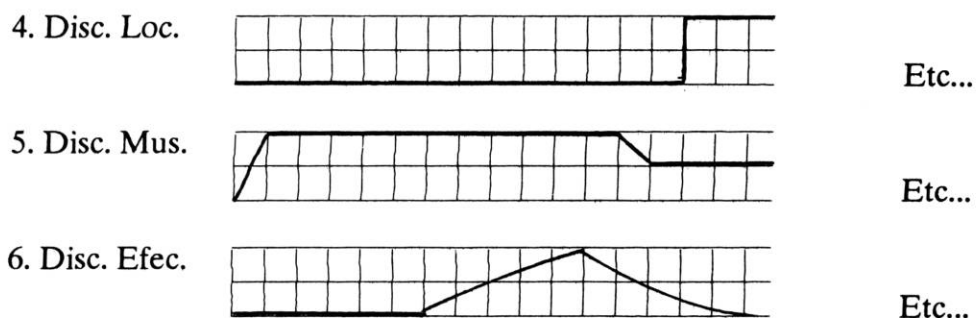
A cada cuadrito se le dará un valor, que dará una mayor exactitud. Este será de un segundo.

Se hace el monitoreo de cada uno de los discursos por separado cuando se requiere de dos o más locutores, proyectores y otro tipo de discurso.

Se codifica cada caso con un color para evitar confusiones, pongamos un ejemplo:

Se utilizan 3 proyectores:

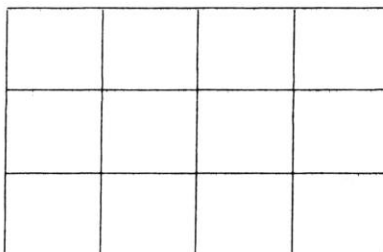




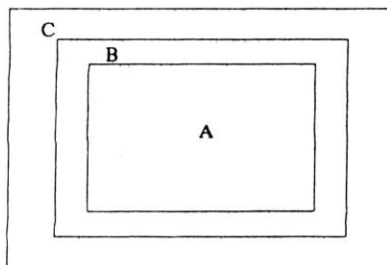
Lectura instrumental para la producción de T.V.

Enunciamos algunos prerequisites fundamentales para la instrumentación visual de la producción de T.V.:

- La misma estructura del formato de los lentes para T.V. exigen un formato de 3 x 4 unidades; 3 unidades de alto por 4 unidades de ancho.
- El tamaño aconsejable, para las gráficas que habrán de usarse en T.V., puede ser de 14 x 17 pulgadas para facilitar cualquier operación.



- Para facilitar la operación visual requerida, se sugiere una división. Es muy práctica.



- Área de información esencial: 6 3/4 X 9 3/4 pulgadas.
- Área de protección (encuadre de cámara): 9 x 12 pulgadas. (30.48 x 22.86 cms.)
- Borde de operación: 14 x 17 pulgadas. (35.56 x 43.18 cms.)



MONITOR DEL CUARTO
DE CONTROL



TELEVISOR CASERO
(3)

Guiones: diversos formatos

a) Comercial:

Programa	Tiempo	Tiempo
VIDEO	Parcial	AUDIO Total

b) Noticioso:

Noticias _____	
Nota nº.	_____
Locutor	_____
Duración	_____

c) Película, v.c, v.t., foto, otros

PUENTE: _____	SIGUE: _____
---------------	--------------

d) T.V. Para expresiones gráficas:

Nº.	CAMARA	ENCUADRE	TIEMPO	VIDEO	AUDIO	TIEMPO
	TOMA		TOMA			

e) Guión radiofónico:

Nº. REGLON	ACTORES	
1.-	<u>OPERADOR:</u>	<u>ENTRA RUBRICA DE SERIE THAMU INOVI</u>
2.-		<u>HOSKUN CONJUNTO ERANDI -LADO 3- 20</u>
3.-		<u>SEGUNDOS Y BAJA A FONDO.</u>
4.-	LOCUTOR 1:	(Nombre de la serie)
5.-	<u>OPERADOR:</u>	<u>ACCION DE RUIDOS DE PELEA QUE VA</u>
6.-		<u>DISMINUYENDO, BREVE PAUSA Y SE ESCU</u>
7.-		<u>CHA VOZ JADEANTE Y ENTRECORTADA.</u>
8.-	LOCUTOR 2:	¡A ver, A ver! ¿Y qué es lo que
9.-		pretendía ese vándalo?
10.-	LOCUTOR 3:	(ENTRE SOLLOZOS) No... no sé;
11.-		quería besarme a la fuerza...

f) Guión cinematográfico: Por secuencias.

Secuencia 17 (Intento de Asesinato) Interior casa Laura:

Nº TOMA	ENCUADRE	SEC.	ANGULO	VIDEO	AUDIO	TIEMPO
31	CLOSE UP (cara)	# 9	PICADA	Cara del ladrón poniéndose un antifaz.	Todo en silencio, se oye el canto de un grillo.	12"
32	Zoom Back hasta MS	# 9	PICADA	Ladrón empieza a caminar hacia la casa.	Ruido sordo de las pisadas.	8"
33	LS (toda la casa)	# 10	CONTRA- PICADA	Se va haciendo cada vez más fuerte el ruido de las pisadas.		

g) Guión publicitario: "STORY BOARD"

CAMPAÑA _____ SECUENCIA _____		FECHA _____			
1	<div style="border: 1px solid black; width: 100px; height: 50px; margin: 0 auto; text-align: center; line-height: 50px;">DIBUJO</div> <div style="margin-top: 5px;"> TEXTO _____ _____ </div>	2	<div style="border: 1px solid black; width: 100px; height: 50px; margin: 0 auto; text-align: center; line-height: 50px;">DIBUJO</div> <div style="margin-top: 5px;"> TEXTO _____ _____ </div>	3	<div style="border: 1px solid black; width: 100px; height: 50px; margin: 0 auto; text-align: center; line-height: 50px;">DIBUJO</div> <div style="margin-top: 5px;"> TEXTO _____ _____ </div>
4	<div style="border: 1px solid black; width: 100px; height: 50px; margin: 0 auto; text-align: center; line-height: 50px;">DIBUJO</div> <div style="margin-top: 5px;"> TEXTO _____ _____ </div>	5	<div style="border: 1px solid black; width: 100px; height: 50px; margin: 0 auto; text-align: center; line-height: 50px;">DIBUJO</div> <div style="margin-top: 5px;"> TEXTO _____ _____ </div>	6	<div style="border: 1px solid black; width: 100px; height: 50px; margin: 0 auto; text-align: center; line-height: 50px;">DIBUJO</div> <div style="margin-top: 5px;"> TEXTO _____ _____ </div>

h) "STORY BOARD" para uso científico:

CENTRO DE INVESTIGACIÓN _____
 NOMBRE DEL PROYECTO _____
 N° Y NOMBRE DE LA SECUENCIA _____
 AUTOR _____
 N° DE FICHA _____

DIBUJO

FECHA DE INICIO _____
 AVANCE _____
 FECHA DE TÉRMINO _____

 ° Nombre del audiovisual _____

 ° N° de Toma _____
 ° N° de Secuencia _____

 ° Encuadre _____
 ° Descripción de la imagen _____

 ° Recomendaciones: _____
 ° Actuación _____

 ° Vestuario _____
 ° Escenografía _____

 ° Luces _____

Locución: _____
 Música, autor, disco, lado, track, tiempo: _____

Caracterización del personaje

Arbol asociativo/dramático, acorde al género cualificativo de la producción:

1. **Identificación:**
 - ° Ubicación dramática según el género temático.
 - ° Sexo (determinación conforme al guión).
 - ° Edad.
 - ° Lugar.
 - ° País.
 - ° Ciudad.
 - ° Epoca.
 - ° Ubicación socioeconómica.
 - ° Apropiación psicológica.
 - ° Caracterización dramática.
 - ° Tipo de voz.
 - ° Origen familiar.
2. **Esteretipias;** en función de los prerrequisitos que precise el guión:
 - ° Tipología: listo, ágil, torpe, culto, ignorante, alegre, chistoso: gracioso, natural, triste, antipático, audáz, lento, tartamudo, etc.
3. **El guión literario:** principalmente delineará los aspectos determinantes de los universos visuales, auditivos y ambientales; como lineamientos semánticos y semióticos, profusamente enriquecidos en el género novelístico.
4. **Exacto tratamiento de *requerimientos* de:**
 - ° Producción, luz, efectos, montaje y escenografía.
 - ° Determinación de los planos visuales.
 - ° Función y aplicación de los movimientos de los personajes.
 - ° Determinación de forma, tamaño y textura de la escenografía; así como del maquillaje.
 - ° El Vestuario, Peinado y Accesorios propios de cada personaje, son prerrequisitos que ayudan a cualificar a un personaje.
5. **Las estereotipias de *exhibición, presentación e implicación*,** serán índices que cualifican y facilitan el énfasis de *la expresión verbal* para sugerir:
 - ° La naturaleza y tipología de los ruidos y sonidos.
 - ° Los más variados *estados de ánimo*.
 - ° Truenos, golpes y crujidos.
 - ° Alternación del tiempo y la velocidad; subjetivos.

Desarrollo de la imagen de televisión

En radiodifusión, la transmisión del sonido es bastante simple, ya que el sonido consiste en una serie de vibraciones que pueden ser fácilmente convertidas en impulsos eléctricos, por medio de un micrófono.

La transmisión de una imagen es mucho más difícil; antes de que la imagen sea transmitida, debe ser descompuesta en una serie de pequeños puntos, denominados elementos de imagen, y cada elemento convertido en un impulso eléctrico. Estos impulsos, que son producidos por el tubo de cámara, deben ser transmitidos, recibidos y reacomodados en el receptor. El proceso debe ocurrir con una velocidad tal, que para el ojo humano, todos los detalles de la imagen aparezcan al mismo tiempo sobre el tubo de imagen del receptor. En la actualidad este sistema de imagen ya ha sido revolucionado y paulatinamente empieza a masificarse el uso de cámaras para T.V. con diferente proceso de captación de imagen y color.

Relación de aspecto

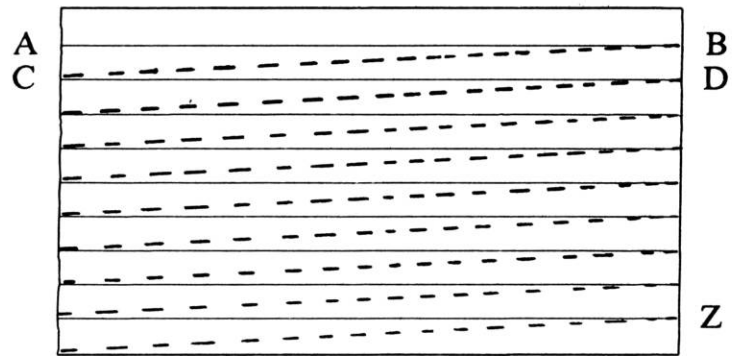
Tradicionalmente, la experiencia obtenida en cinematografía, ha demostrado que la relación de cuatro unidades de largo por tres de alto, para la imagen proyectada, es la más satisfactoria para la visión. Las dimensiones para la imagen de televisión también guardan esa relación de cuatro a tres y es llamada “relación de aspecto” y el formato usual de las televisiones caseras. La estructura visual de las cámaras de fotografía (salvo los formatos especiales de 4 x 4 y 6 x 6) cine y televisión, conservan su visión en relación de 3 x 4 unidades.

La adopción de esta relación de aspecto, hace posible el empleo de las películas de cine en la transmisión de televisión, sin pérdida de ninguna porción de la imagen.

Barrido de exploración

La descomposición de la imagen de televisión en impulsos eléctricos se efectúa “barriendo” o explorando una imagen óptica de la escena a transmitir, con un haz de electrones en un tubo de rayos catódicos. En la estación de televisión, el haz de electrones convierte o cambia cada elemento de imagen en un impulso eléctrico cuya intensidad corresponde a la iluminación de la escena con un punto, producido por un haz de electrones, que explora cada línea de izquierda a derecha, se le llama “barrido”. La descomposición de la imagen se hace en la misma forma en que una persona empieza a leer en el ángulo superior izquierdo y recorre un renglón y después rápidamente retorna a la izquierda a leer el renglón siguiente. El movimiento de retorno es mucho más rápido que el de lectura. En televisión, la función del haz de electrones es igual que la del ojo humano, excepto por supuesto, que el haz se mueve a una velocidad altísima, siendo también el tiempo de retorno mucho más corto que el tiempo de barrido de la imagen, el haz explorador reproduce la escena, en el tubo de imagen del receptor, moviéndose de izquierda a derecha y de arriba hacia abajo, a una velocidad tal, que la imagen totalmente integrada de la escena aparece instantáneamente.

En la figura se ilustra la acción de barrido. La línea de barrido empieza en el punto A barriendo unas líneas hasta B. El haz regresa entonces de B a C para empezar a barrer la segunda línea. La trayectoria de A a B es mayor que la de retorno de B a C. Esta diferencia implica necesariamente que la velocidad de B a C es mayor que de A a B.



Las innovaciones tecnológicas en materia de T.V. continuamente se sustituyen, de acuerdo a las facilidades para hacer más óptimo el tiempo y el uso.

Tomas videográficas

Comportamiento de las tomas videográficas

- a) Tomas realizadas con el movimiento del lente:
 - 1. ENFOQUE.
 - 2. DESENFOQUE.
 - 3. ZOOM IN: Acercamiento al objeto de la toma.
 - 4. ZOOM BACK: Alejamiento del objeto de la toma.
- b) Tomas realizadas con movimiento de la cámara de T.V.:
 - 1. PAN LEFT: Paneo a la izquierda.
 - 2. PLAN RIGHT: Paneo a la derecha.
 - 3. TILT UP: Movimiento hacia arriba.
 - 4. TILT DOWN: Movimiento hacia abajo.
 - 5. TOP SHOT: Toma vertical hacia abajo.
 - 6. CONTRA TOP SHOT: Toma vertical hacia arriba.
 - 7. PICADA: Toma fija hacia abajo en un ángulo regular.
 - 8. CONTRAPICADA: Toma fija hacia arriba en un ángulo regular de 45°.
- c) Tomas realizadas con la cámara; moviendo también el tripié:
 - 1. TRAVEL IN: Movimiento hacia adelante.
 - 2. TRAVEL BACK: Movimiento hacia atrás.
 - 3. CIRCLE SHOT: Movimiento circular en torno al sujeto de la toma.

Cues y direcciones en televisión

- | | |
|------------------------------|--|
| 1) PAN UP: Paneo arriba | Moviendo la cámara de abajo hacia arriba. |
| PAN DOWN: Paneo abajo | Moviendo la cámara de arriba hacia abajo. |
| PAN LEFT: Paneo izquierda | Movimiento de la cámara de derecha a izquierda. |
| PAN RIGHT: Paneo derecha | Movimiento de la cámara de izquierda a derecha. |
| 2) FRAME UP: Centrar la toma | Término usado para poner en el centro del marco la toma. |
| 3) FOCUS UP: Afocar | Término para afocar la toma. |

4) HEAD ROOM	Término para darle más espacio, entre la cabeza del actor y el marco superior de la toma.
5) SINGLE SHOT: Toma una	Para indicar cuantas personas se quieren en la toma. Una persona.
6) TWO SHOT: Toma dos	La toma en que aparecen dos personas.
7) THREE SHOT: Toma tres	La toma en que aparecen tres personas.
8) GROUP SHOT: Grupo completo	La toma que se hace de un grupo de personas.
9) WIDE SHOT: toma distante COVER SHOT LONG SHOT: Toma distante	Término usado cuando se desea más espacio en los lados del marco de la toma. Amplía el objeto de la toma con su medio ambiente.
10) MEDIUM SHOT: Toma intermedia	Ver vocabulario.
11) CLOSE UP: Toma cercana	Se toma como relación el tamaño de la cabeza de un individuo.
12) FADE TO BLACK: Desvanecer a negro	Veáse: Desvanecimiento.
13) FLASHBACK: Secuencia retrospectiva	Una escena de una obra que ocurrió antes que la acción principal empezara. Casi siempre es traída como de la memoria de uno de los actores y se presenta poniendo la cámara fuera de foco.
14) FLUFF: Pifia	Cualquier error que se comete delante de las cámaras.
15) FOCUS: Foco	El proceso de ajustar los lentes de la cámara para obtener tomas claras y perfectas. Las tomas fuera de foco son borrosas: sin embargo, a veces se usan para traer un flashback ó para indicar estados de ánimo en los actores, como de locura u otros.

Términos en televisión

¿Qué es un Shot (toma)?

Shot (toma), es lo que aparece en una pantalla de T.V., en cualquier momento dado y puede cambiarse imperceptiblemente.

¿Qué es un Long Shot (L.S.)?

Long Shot (toma distante), es una toma general de la escena y sirve para familiarizar al tele-espectador con la escena total. El L.S. es de mucha importancia, debido a que las *tomas* siguientes se derivan en su mayor parte en pequeñas porciones de la escena.

¿Qué es un Close Up (C.U.)?

Los *Close Up* (toma cercana) son las tomas de las cuales tiene que estarle más agradecida la T.V. al cine. Es una de las mejores compensaciones para las pantallas de tamaño pequeño y es esencial en la creación de intimidades y en hacer ver claramente las personas, aún en las pantallas de T.V. que son más pequeñas. El director las puede utilizar para muchos propósitos, y el escritor encontrará la mejor manera de llamar la atención a un objeto específico o a las expresiones faciales. No debemos permitir al escritor pedir 4 (C.U.) sucesivamente de objetos en esquinas opuestas, cuando el director tiene a su disposición sólo 2 cámaras de T.V.

El término *Tight* o *Big Close-Up*, se usa para una toma que se incluye en un área mucho más limitada que la del (C.U.).

El *Extreme Close-Up* es una toma, de una porción de la cara solamente.

¿Qué es un Medium Shot?

Medium Shot (toma intermedia). Entre el L.S. y el C.U. existen una serie de etapas intermedias: El Medium Close Up (M.C.U.) No hay diferencia exacta para estos términos, solamente el M.S. (más adelante se tratarán los demás) y sirven primordialmente para ayudar al director, y para indicarle al camarógrafo rápidamente el tipo de toma que tiene en mente el director. Las tomas se describen comunmente por la naturaleza de su contenido. One Shot, o Single Shot; Two Shot; Three Shot y más de tres personas "Group Shot".

Hay cuatro transacciones comunes entre una toma y otra, que son básicas para la televisión: *Fade in*, *Fade out*, *Dissolve*, *Cut* y *Fade out*.

¿Qué es un Fade out?

Hay dos clases de *Fade out*, el que da la impresión de que termina un programa haciendo cierre de telón y para el cambio de escena, pudiendo dejar la pantalla en negro, por una porción de segundos.

¿Qué es un Fade in?

El *Fade in* es el inverso del *Fade out*, ya que es para iniciación de programa y principio de escena.

¿Qué es un Dissolve?

El *Diss* se utiliza para el cambio de escena, dejando la impresión de continuidad.

¿Qué es un Cut?

Es la orden que se da para el cambio de una toma a otra.

Instrucciones para el uso del patrón de prueba

Este patrón debe ser televisado por el equipo de estudio y reproducido en un monitor apropiado.

La resolución, debe ser leída sólo después que el equipo ha sido ajustado a un mínimo de distorsión; (1) exploración (scanning); (2) sombras (shading); (3) cambio de fase de baja frecuencia; (4) foco.

Después de estos ajustes, obsérvese el máximo de lectura en la escala de grises para un ajuste perfecto (las lecturas deben ser las mismas en las cuatro escalas) y tómese el máximo de resolución (horizontal y vertical) observando las cunas mayores en la parte central de la carta, y también las cunas pequeñas en los círculos de los ángulos.

Una media del máximo de resolución visible debe ir acompañada por la manifestación del número de pasos de grises que se pueden distinguir en las escalas que forman el cuadrado (por ejemplo, 400 líneas, pasos 2,3,4,5,6).

Switching Cues

- | | |
|---|--|
| 1) READY ONE: Lista uno, dos, etc. | Término usado para prevenir al TD, que la cámara No. 1 debe estar lista para la orden final. |
| 2) TAKE ONE: Tome uno, dos, etc. | Orden final para realizar la toma con la cámara No. 2 |
| 3) READY TO FADE IN: Listo para desvanecer a vista | Orden preventiva para iniciación de programa. |
| 4) FADE IN: Desvanecer a vista, etc.
FADE UP FROM BLACK
FADE UP ONE | Orden final del director al TD para iniciación de programa. |

5) READY TO FADE OUT: Listo desvanecer en negro READY TO FADE DOWN READY TO GO BLACK READY TO DISSOLVE TO BLACK	Orden preventiva para cierre o terminación de escena.
6) FADE OUT: Desvanecer a negro FADE TO BLACK GO TO BLACK DISSOLVE TO BLACK	Orden final del director al DT para desvanecer a negro.
7) READY TO DISSOLVE: Listo para disolver	Previniendo al TD que esté listo para el DISS.
8) DISSOLVE TO ONE: Disolver a uno	Orden final del director al TD para efectuar el DISS.
9) READY TO SUPER: Listo para super	Avisando al TD que esté listo para efectuar un SUPER.
10) SUPER ONE: Super uno SUPERIMPOSER ADD ONE, OR TWO, ETC.	Orden final del director al TD para efectuar el SUPER preparado.
11) LOSE ONE: Quitar super TAKE OUT ONE TAKE OUT SUPER	Orden del Director al TD para determinar el Super y seguir tomando la vista de la cámara deseada.

Tomas de iniciación

Cada camarógrafo deberá colocar su cámara para la primera toma:

1) STAND BY: Listos y silencio en el estudio	Orden dada por el sistema intercomunicación de los audífonos 30 segundos antes de la iniciación.
2) LISTO MUSICA	
3) LISTO FADE IN: Uno o dos, etc.	Orden dada silenciosamente DT o SWITCHER.

Al iniciarse

- | | |
|--|--|
| 1) MUSICA | |
| 2) FADE IN UNO | (Generalmente títulos). |
| 3) MUSICA BAJA Y COMO FONDO | |
| 4) CUE LOCUTOR | Orden para que el locutor empiece a hablar. |
| 5) MUSICA ARRIBA | Cuando termina de hablar el locutor. |
| 6) LISTO DISOLVER A 2 | |
| 7) SALE MUSICA: Sacar música suavemente
SNEAK MUSIC OUT | |
| 8) CUE ACCION | Orden para el <i>Floor Manager</i> para que de CUE al actor. |
| 9) DISOLVER A DOS | Actor se encuentra ya en acción. |
| 10) CLOSE UP: Cámara uno | Orden para el camarógrafo. |
| 11) LISTO # 1 | Al DT. |
| 12) TOMA UNO | Al DT. |

El máximo de resolución indicará el rendimiento del equipo. Generalmente el mínimo de resolución se encontrará en los ángulos, debido en ciertos casos, a fallas en el ajuste o distorsión del tubo.

Control de la exploración (Scanning)

Los ajustes de la exploración comprenden: tamaño, linearidad y proporción.

Enfóquese el patrón en forma que su superficie (determinada por los pequeños triángulos blancos) cubra la superficie útil de la cámara. Contrólese la linearidad del barrido vertical, comparando el espaciado de las líneas verticales cortas, que estan en la parte superior e inferior de la carta, con el espaciado de las líneas verticales que estan en los costados del círculo blanco.

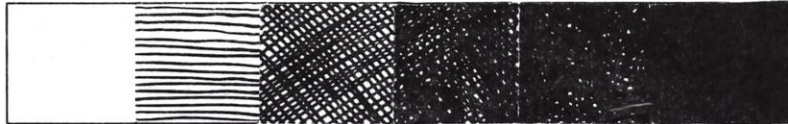
Contrólese la linearidad del barrido horizontal de una manera similar, comparando el espaciado de las líneas verticales que forman un cuadrado a cada costado del patrón, con el espaciado de las líneas del cuadrado del centro.

Contrólese la proporción midiendo el cuadrado que forman las escalas de grises. Este cuadrado debe ser perfecto.

Control de sombras

Para controlar las sombras por medio de la observación visual debe determinarse si el fondo gris de la carta aparece como un gris correcto. También deben corregirse las sombras mediante un máximo lectura de las cuatro escalas de grises.

ESCALA DE GRISES



Control del cambio de fase de baja frecuencia

Si al final de cualquiera de las dos barras horizontales que hay en la parte superior o inferior del círculo blanco, se observa un punteado, es indicación de que hay cambio de fase de baja frecuencia.

Control del foco

Se requieren dos controles: del foco del lente de la cámara y del foco del rayo catódico del tubo. Los ajustes de éste último deben ser hechos para un máximo de resolución horizontal y después para un máximo de resolución vertical.

Información general

- a) Todas las barras para controlar la linearidad del barrido están espaciadas para una resolución de 200 líneas.
- b) Una de las cuñas para controlar la resolución horizontal está calibrada en líneas y megaciclos para facilitar el control.
- c) Las cuatro líneas diagonales del cuadrado sirven para controlar el entrelazado (interlacing). Si se ven esas líneas quebradas es señal de que hay una falla en el entrelazado.
- d) La circunferencia de cada uno de los cuatro círculos en las esquinas del patrón, es tangente a un círculo imaginario cuyo radio coincide con la diagonal del patrón. (Esto sirve para indicar la parte de los ángulos que van tapados en algunos receptores). De ahí que deben verse esos círculos en ese tipo de receptores.

- e) Las cuatro cruces en los costados del patrón, sirven para alinear la proyección de kinescopios y algunos receptores a proyección.
- f) El fondo gris del patrón, sirve para balancear los blancos en forma que cuando la cámara está en uso, no requiere ajustes adicionales en las escenas con iluminación corriente.

Manejo del control de video

La función del control de video es principalmente la manipulación de las imágenes electrónicas, producidas dentro de la cámara y para asegurar que la imagen transmitida desde el estudio, sea placentera al ser recibida en los receptores de los hogares.

Esta operación de video siempre es efectuada por el ingeniero en la consola de video en el cuarto de control. El punto focal de esta operación de corrección de video, es el sensitivo tubo *orticón* y que se encuentra dentro de la cámara de televisión en el estudio.

El tubo *orticón* consiste de tres partes fundamentales (1) la sección de la imagen, que convierte los rayos de luz en impulsos eléctricos, (2) la sección de observación o rejillas, que es principalmente para determinar la calidad de la señal indeficiente o débil de una vista y (3) la sección multiplicadora, que amplifica la señal débil a una potencia suficiente para poder ser operada en las etapas de transmisión, entre la cámara y el receptor del hogar.

NB: Este recurso esta siendo renovado continuamente y los avances tecnológicos estan revolucionando los sistemas televisivos.

Terminología usual en una videograbación

Esta lista de palabras incluye los términos usados en los estudios de televisión. El uso de estas palabras es indispensable para poder expresar exactamente la idea o mando que se quiere comunicar.

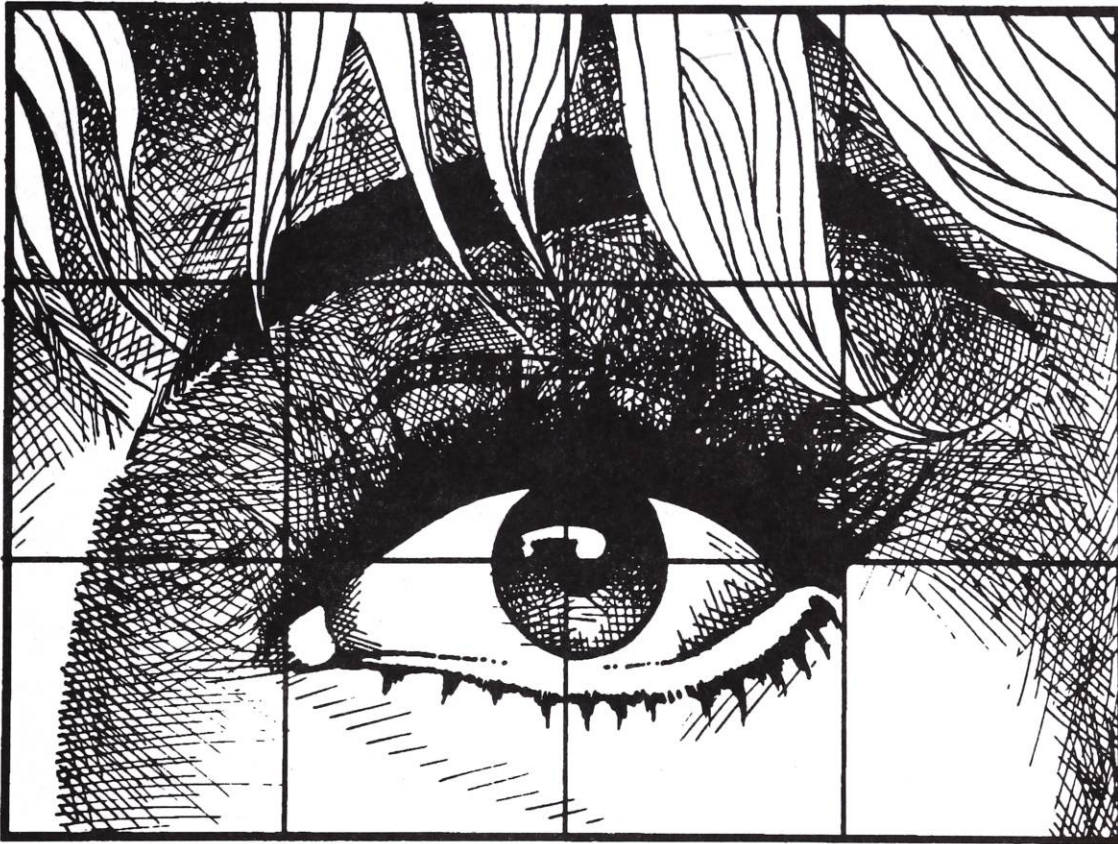
AUDIO-AUDIO	Término genérico que determina todo lo concerniente a los sonidos: en contraste con video que es todo lo concerniente con las imágenes.
AUDIO-CONSOLE	<i>Consola de audio:</i> La Consola de instrumentos, mandos, etc... que sirve par controlar, medir y distribuir audio.
BACKGROUND MUSICAL	<i>Música de fondo:</i> Música que se escucha a bajo volumen como fondo, para el diálogo o para dar variedad e interés a la escena en desarrollo.
BACKGROUND SET	<i>Fondo escénico:</i> El fondo que se limita al escenario.

BRIDGE	<i>Puente:</i> Cualquier nexo o guión entre diferentes partes de un programa. Casi siempre una transición musical entre escenas.
CAMARA-ANGLE	<i>Angulo de cámara:</i> La posición de la cámara en relación con la escena que está tomando.
CLOSE UP	<i>Toma cercana:</i> Una toma en la cual el sujeto llena la mayor parte de la pantalla. Una toma muy cerca (<i>Big close up</i>) puede constar de una sola parte o fracción del sujeto. Una toma cerca mediana (<i>Medium close up</i>) puede dejar ver la cara y parte del cuello y hasta parte de los hombros del sujeto. <i>Nunca debe usarse la toma cercana cuando el sujeto tiene que moverse.</i>
CONTINUITY	<i>Continuidad:</i> El libreto que conecta los varios elementos del programa.
CROSS FADE	<i>Desvanecimiento cruzado:</i> Véase desvanecimiento.
DIRECT TAKE	<i>Toma directa:</i> El cambio instantáneo de una toma o cuadro a otro.
DOLLY	<i>Marcha adelante o atrás:</i> La acción de mover el pedestal de la cámara hacia adelante o hacia atrás.
FADE VIDEO	<i>Desvanecimiento:</i> El proceso por el cual la pantalla se va oscureciendo hasta que el cuadro desaparece; también el proceso por el cual el cuadro va apareciendo en la pantalla oscurecida.
FADE AUDIO	<i>Desvanecimiento en audio:</i> El desvanecimiento gradual de las voces o sonidos hasta que sean inaudibles.
ECU EXTREME CLOSE UP	Toma que permite acentuar solamente una parte mínima del rostro.
BCU BIG CLOSE UP	Toma que se usa para señalar un área más limitada que el CU.

MCU MEDIUM CLOSE UP	Encuadre que permite ver un aspecto relevante del objeto del encuadre. Toma intermedia menor.
MS MEDIUM SHOT	<i>Toma intermedia mayor:</i> Este encuadre es útil para hacer especificaciones sobre el objeto de la toma.
AP PLANO AMERICANO	Para visualizar 3/4 del sujeto de la toma.
FS FULL SHOT	<i>Toma completa:</i> Determina la visión completa del objeto del encuadre.
LS LONG SHOT	<i>Toma distante:</i> Toma general de la escena.
BLS BIG LONG SHOT	Indica al objeto de la toma ofreciendo datos visuales de su entorno.
EBLS EXTREME BIG LONG SHOT	Ofrece datos complementarios del objeto de la toma y enriquece la visión del paisaje en su conjunto.

Estructura gráfica del encuadre

(ECU) Extreme Close Up



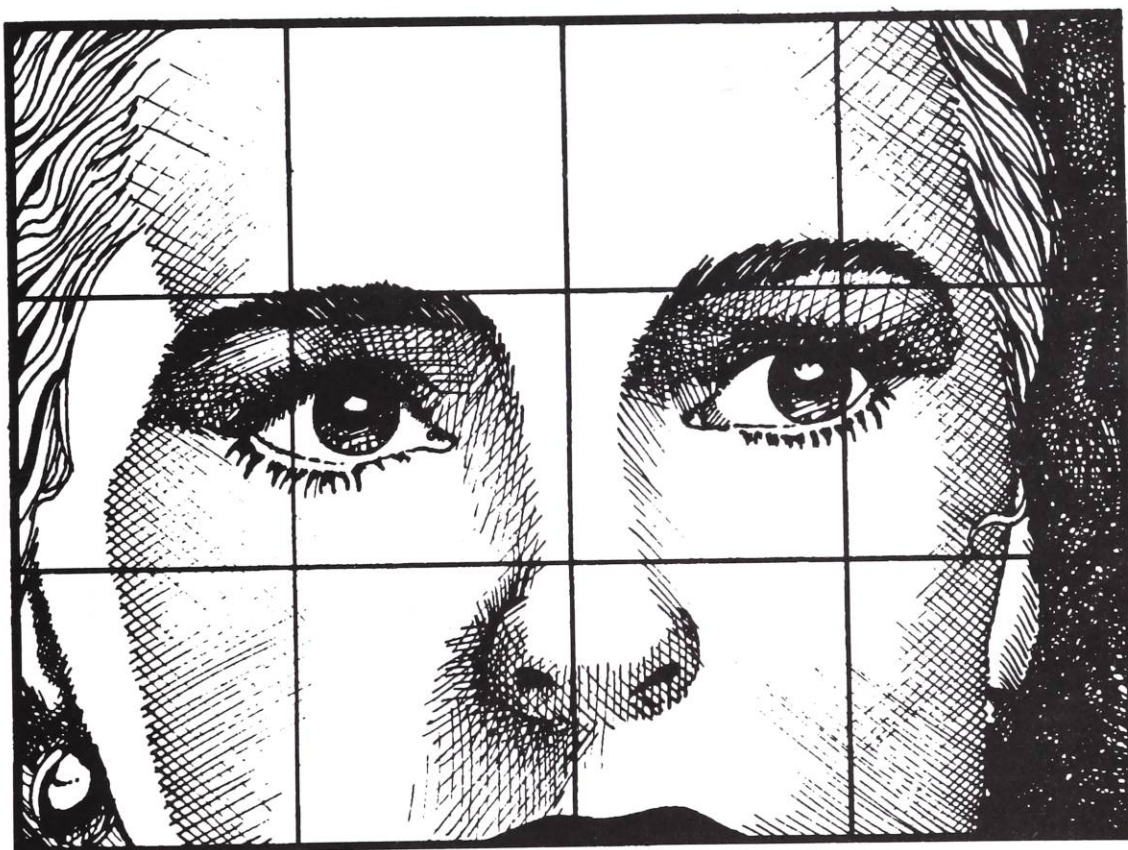
Toma que permite acentuar solamente una parte mínima del rostro.

(ECU) Extreme Close Up



Toma que permite acentuar solamente una parte mínima del rostro.

(BCU) Big Close Up



Toma que se usa para señalar un área más limitada que el CU.

* * *

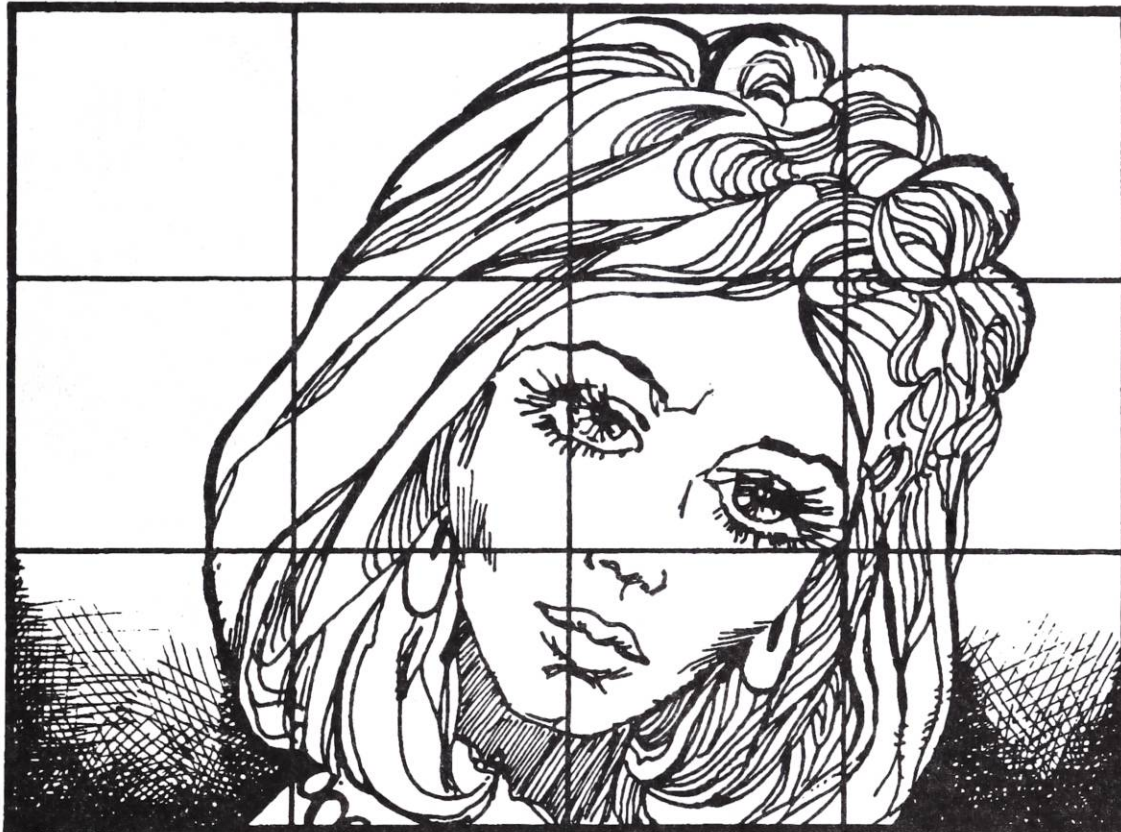
(BCU) Big Close Up



Toma que se usa para señalar un área más limitada que el CU.

* * *

(CU) Close Up



Toma cercana: Encuadre esencial para la creación visual de intimidades; permite la visión clara del rostro de las personas.

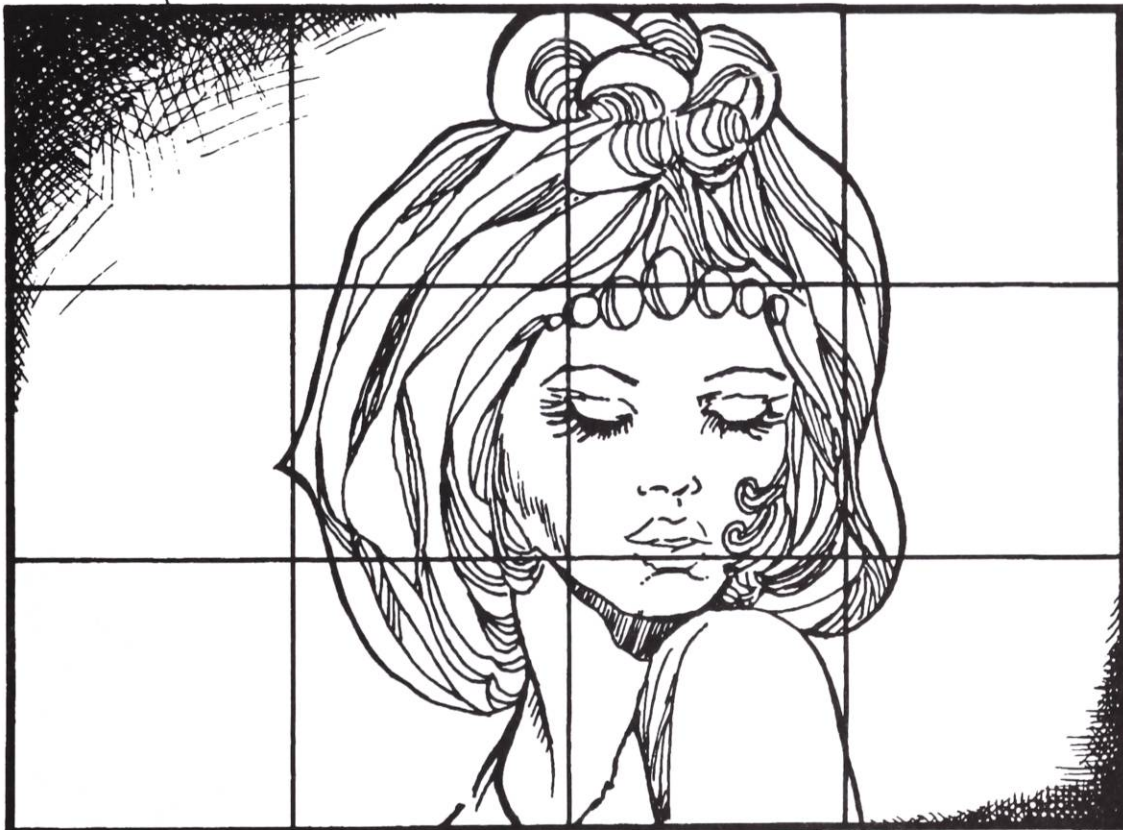
*

(CU) Close Up



Toma cercana: Encuadre esencial para la creación visual de intimidades; permite la visión clara del rostro de las personas.

(MCU) Medium Close Up



Toma intermedia menor: Encuadre que permite indicar un aspecto relevante del objeto de la toma.

*

(MCU) Medium Close Up



Toma intermedia menor: Encuadre que permite indicar un aspecto relevante del objeto de la toma.

(MS) Medium Shot



Toma intermedia mayor: Esta indicación es útil para hacer especificaciones sobre las características que permiten identificar al sujeto de la toma.

✱



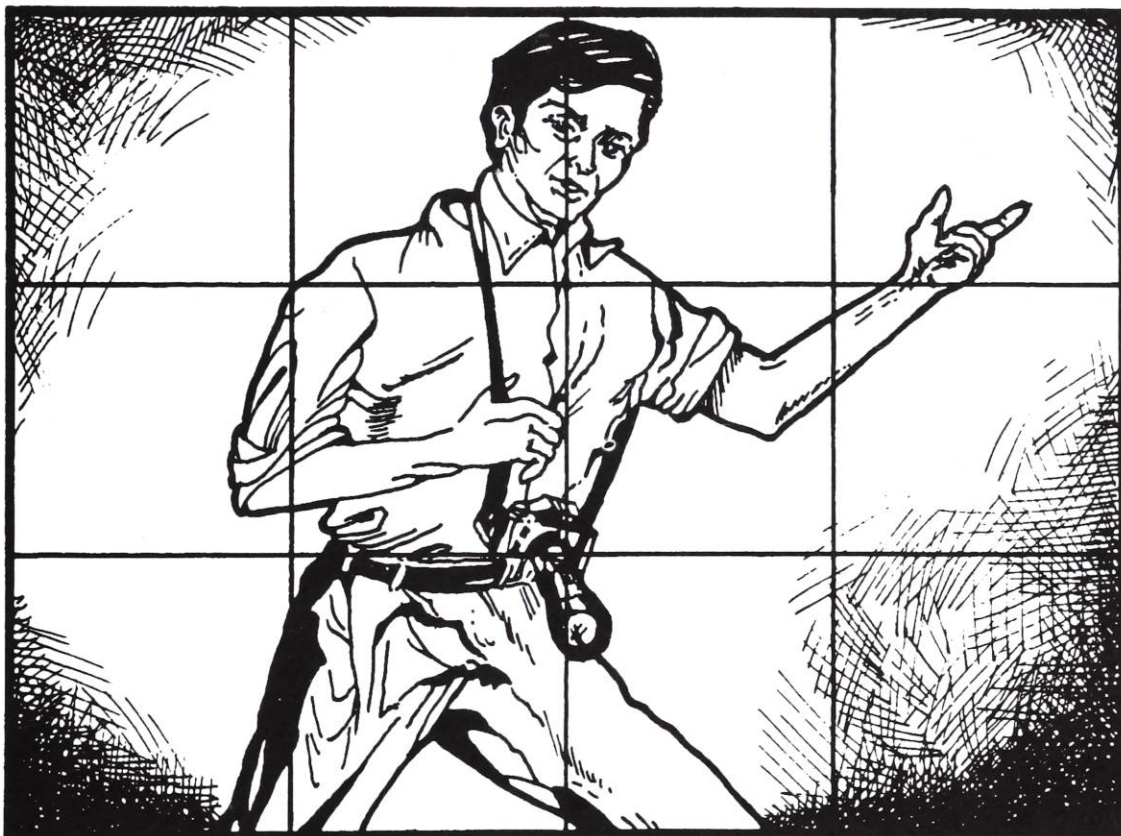
2893820

(MS) Medium Shot



Toma intermedia mayor: Esta indicación es útil para hacer especificaciones sobre las características que permiten identificar al sujeto de la toma.

(PA) Plano Americano



Para indicar 3/4 del objeto total de la toma, permite
conocer gran parte del sujeto del encuadre.

*

(PA) Plano Americano



Para visualizar 3/4 del sujeto de la toma.



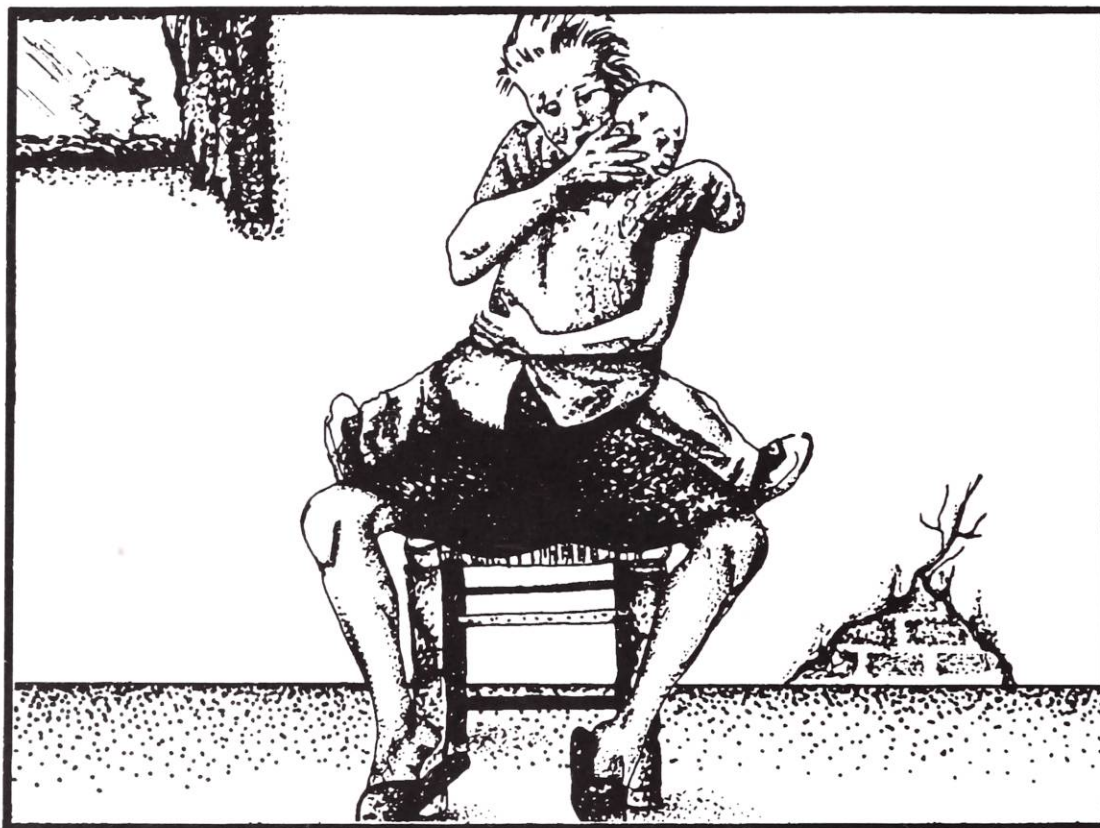
(FS) Full Shot



Toma completa: Determina la visión completa del objeto del encuadre.

*

(FS) Full Shot



Toma completa: Determina la visión completa del objeto del encuadre.



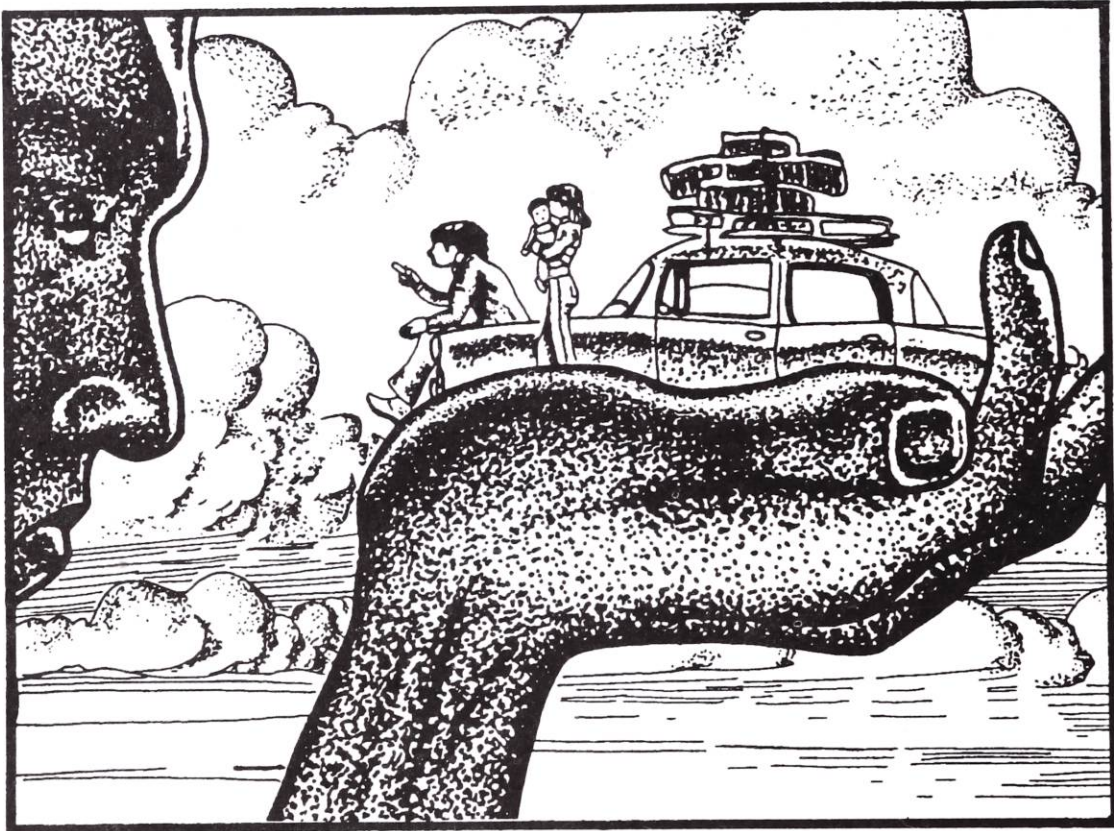
(LS) Long Shot



Toma distante: Toma general de la escena.

*

(LS) Long Shot



Toma distante: Toma general de la escena.



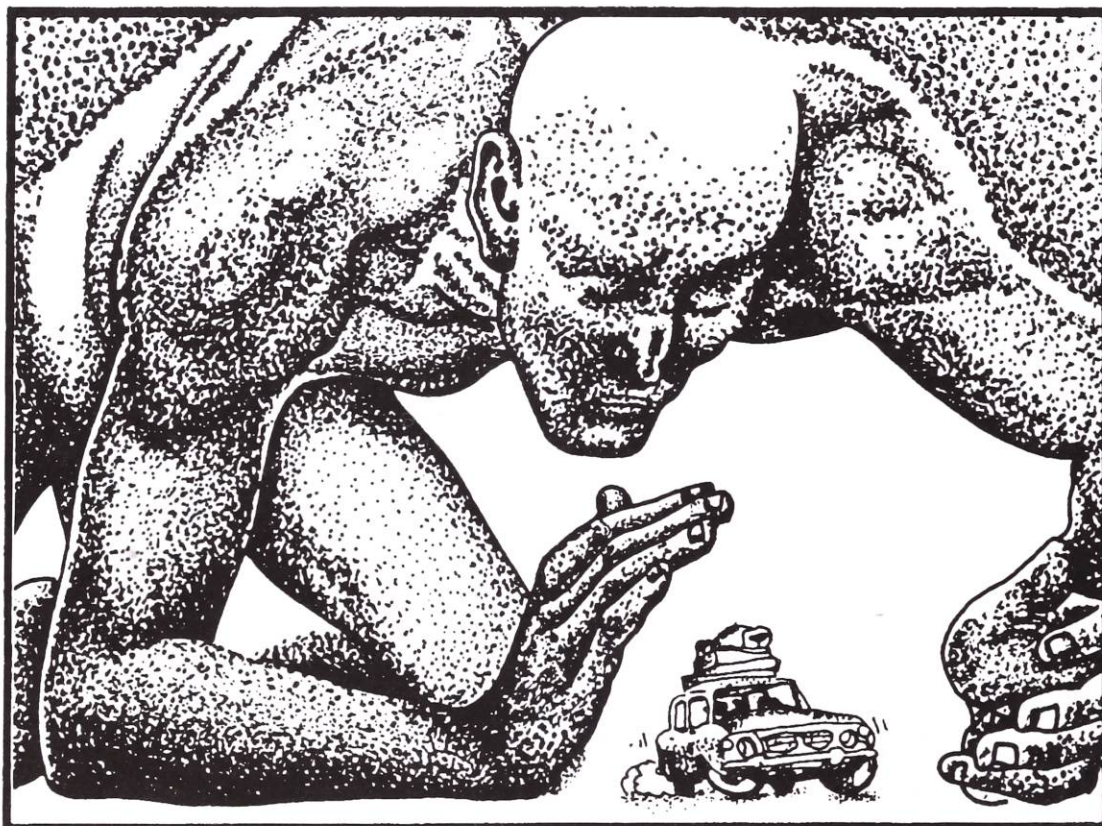
(BLS) Big Long Shot



Indica al objeto de la toma ofreciendo datos visuales de su entorno.

*

(BLS) Big Long Shot



Indica al objeto de la toma ofreciendo datos visuales de su entorno.



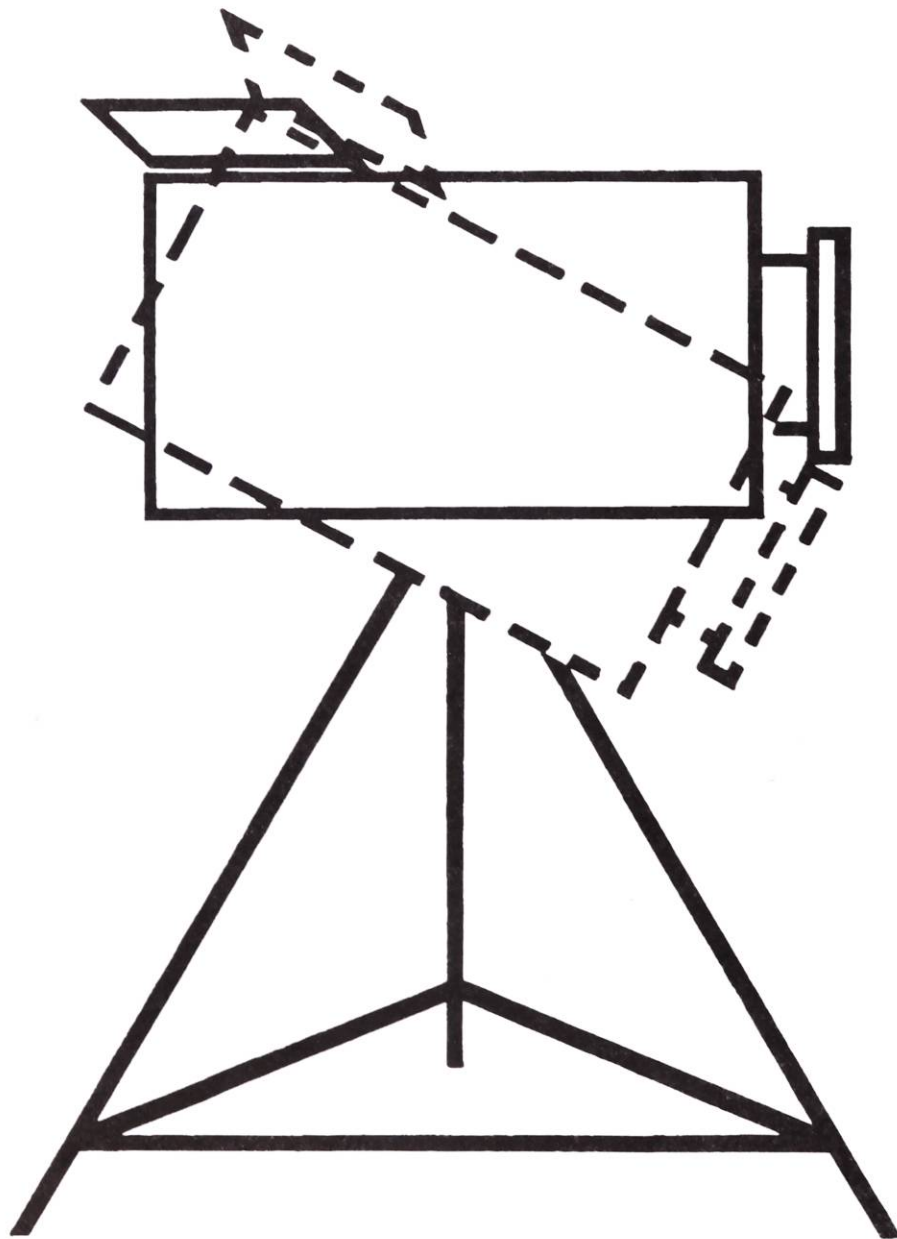
(EBLS) Extreme Big Long Shot



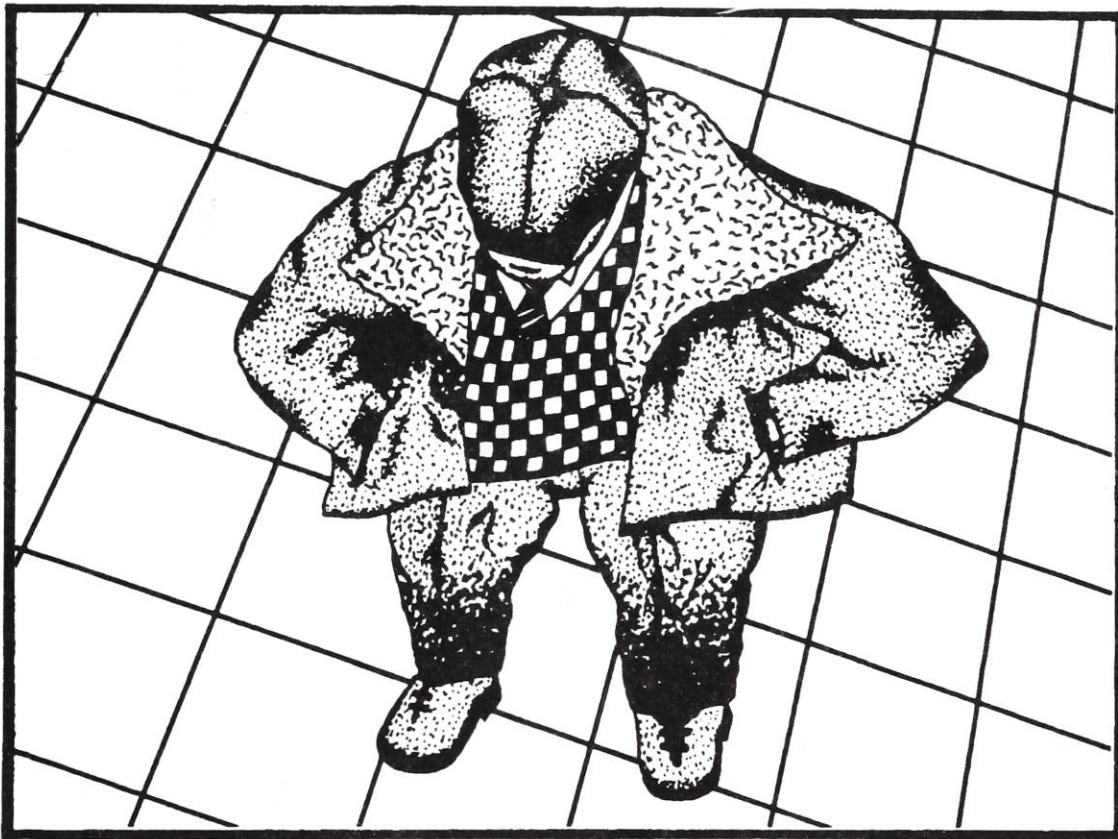
Ofrece datos complementarios de la toma y enriquece la información general de la toma.



(P) Picada

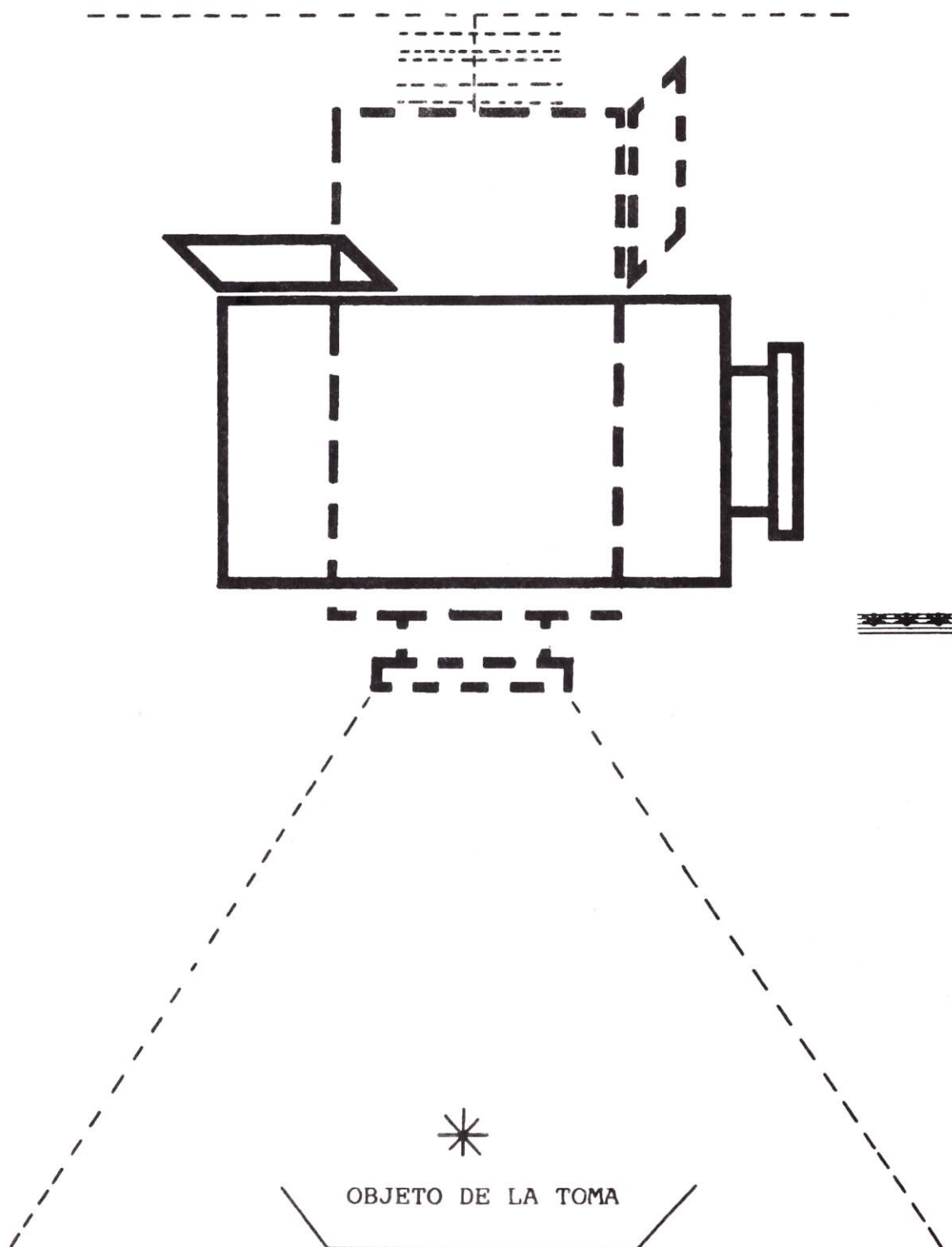


(P) Picada

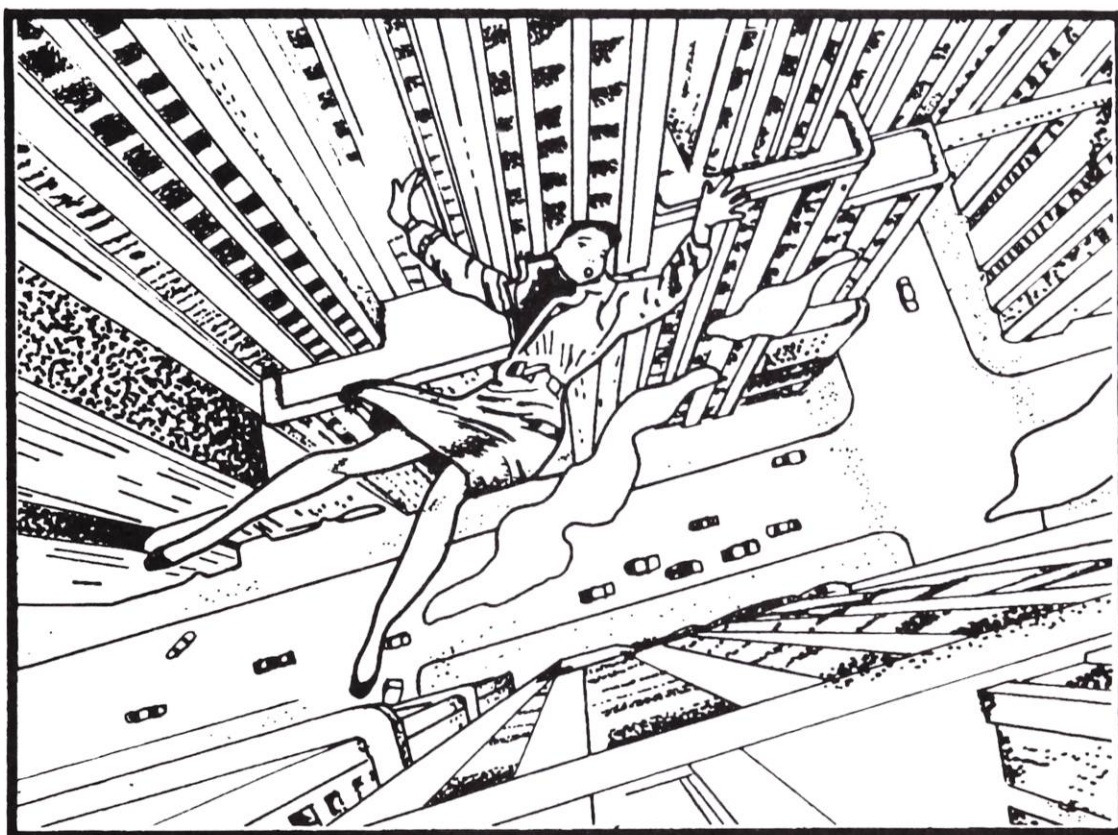


— — —

(TS) Top Shot

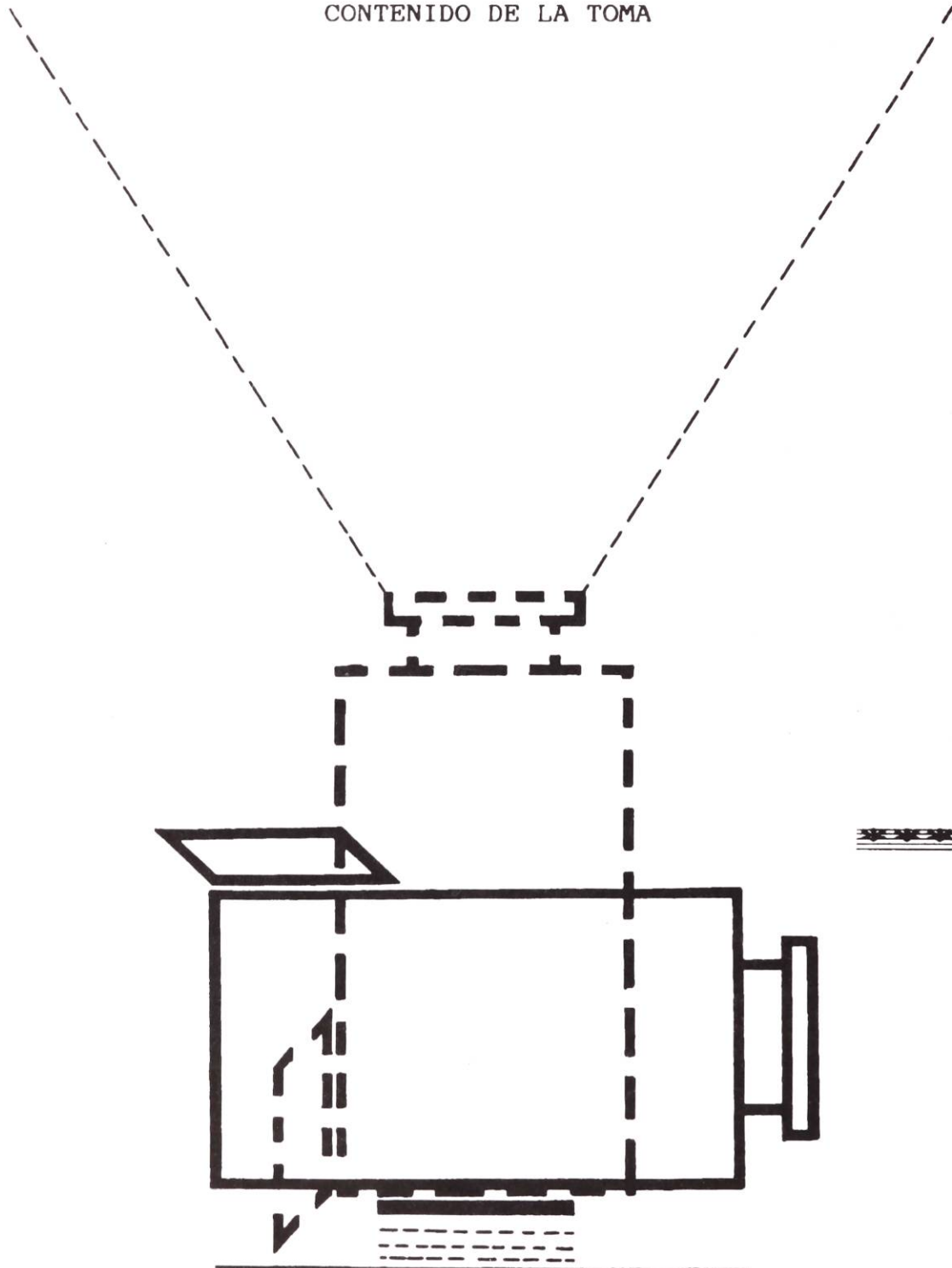


(TS) Top Shot



(CTS) Contra Top Shot

CONTENIDO DE LA TOMA

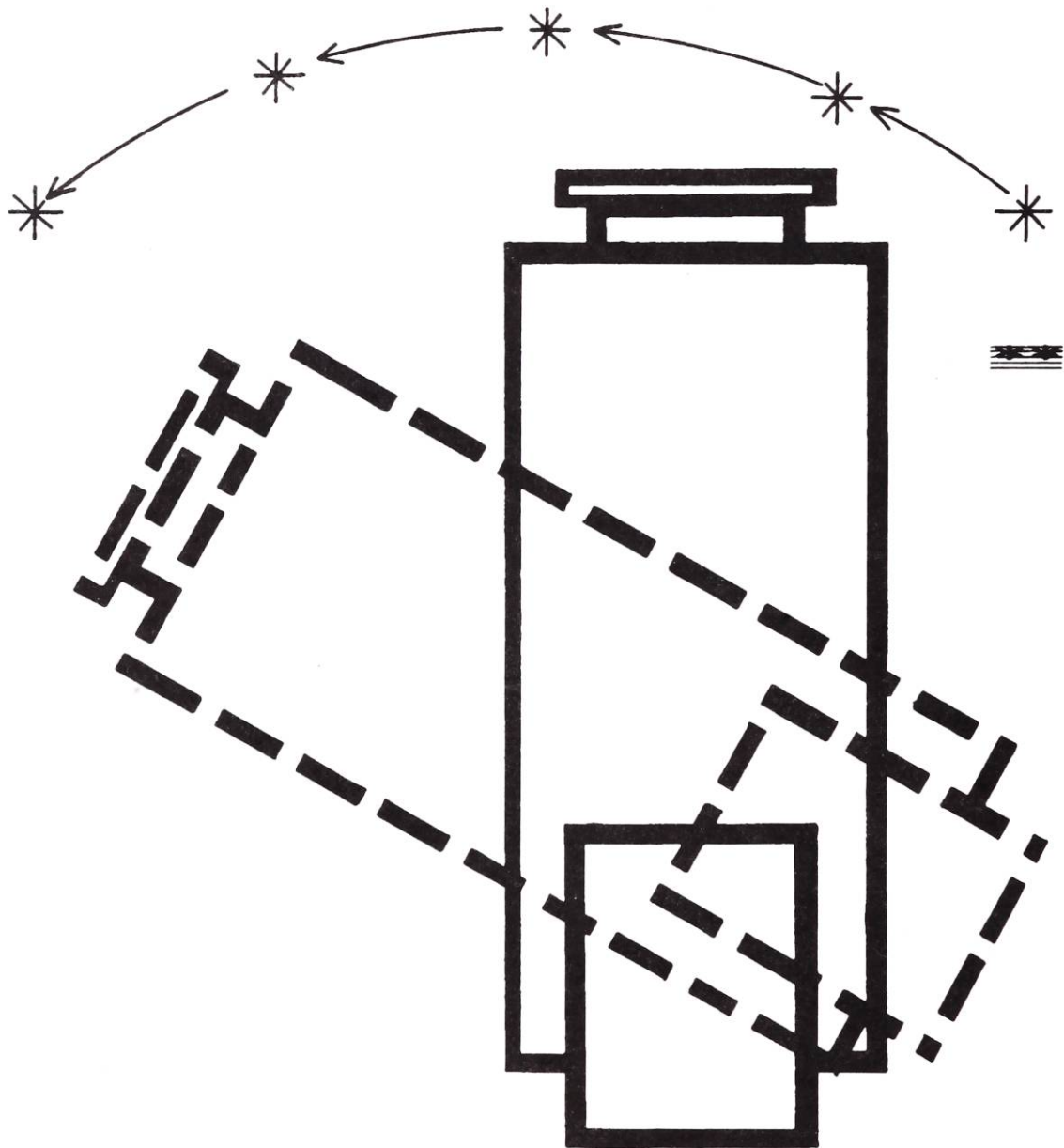


(CTS) Contra Top Shot



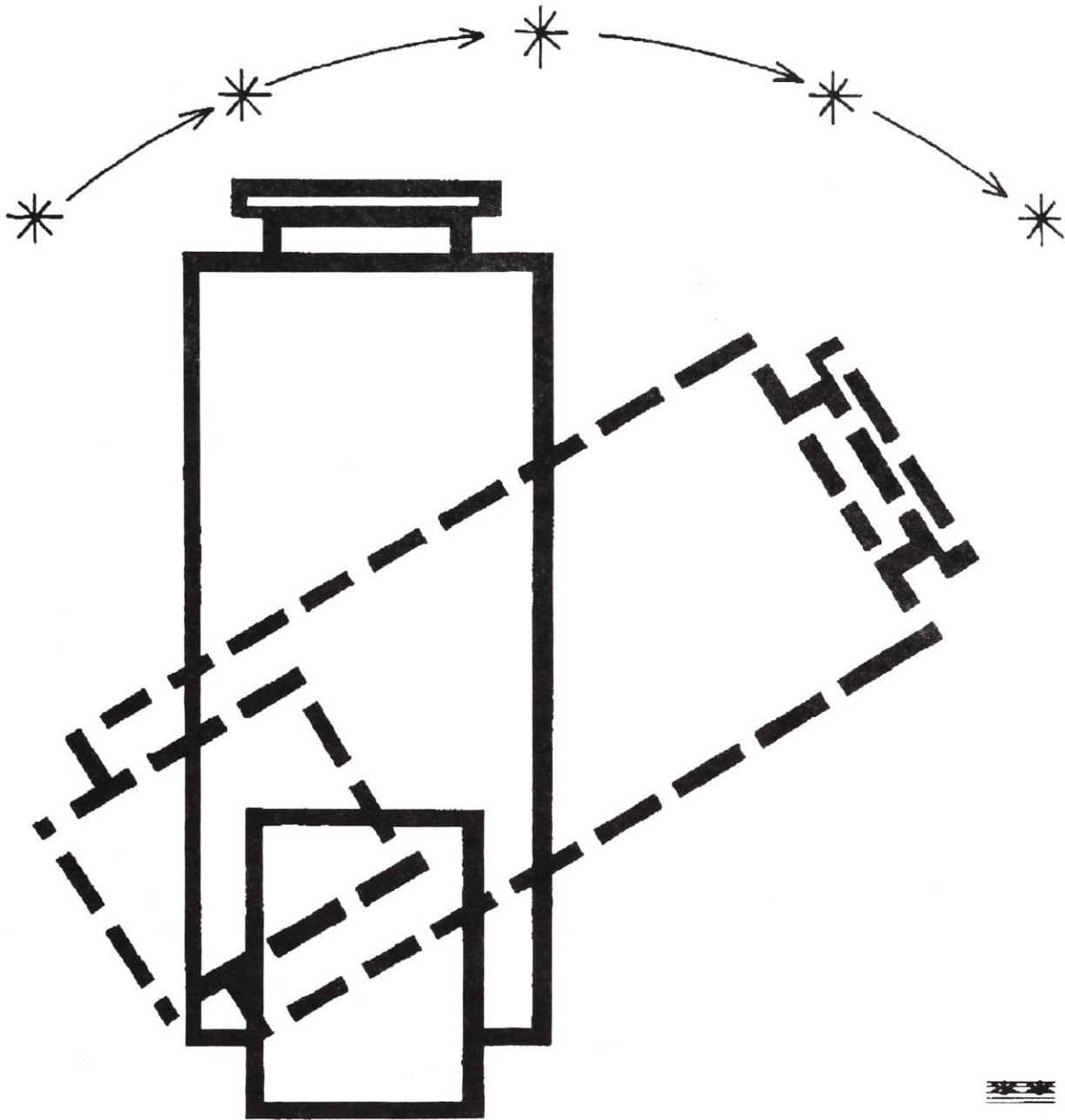
三三三

(PL) Pan Left



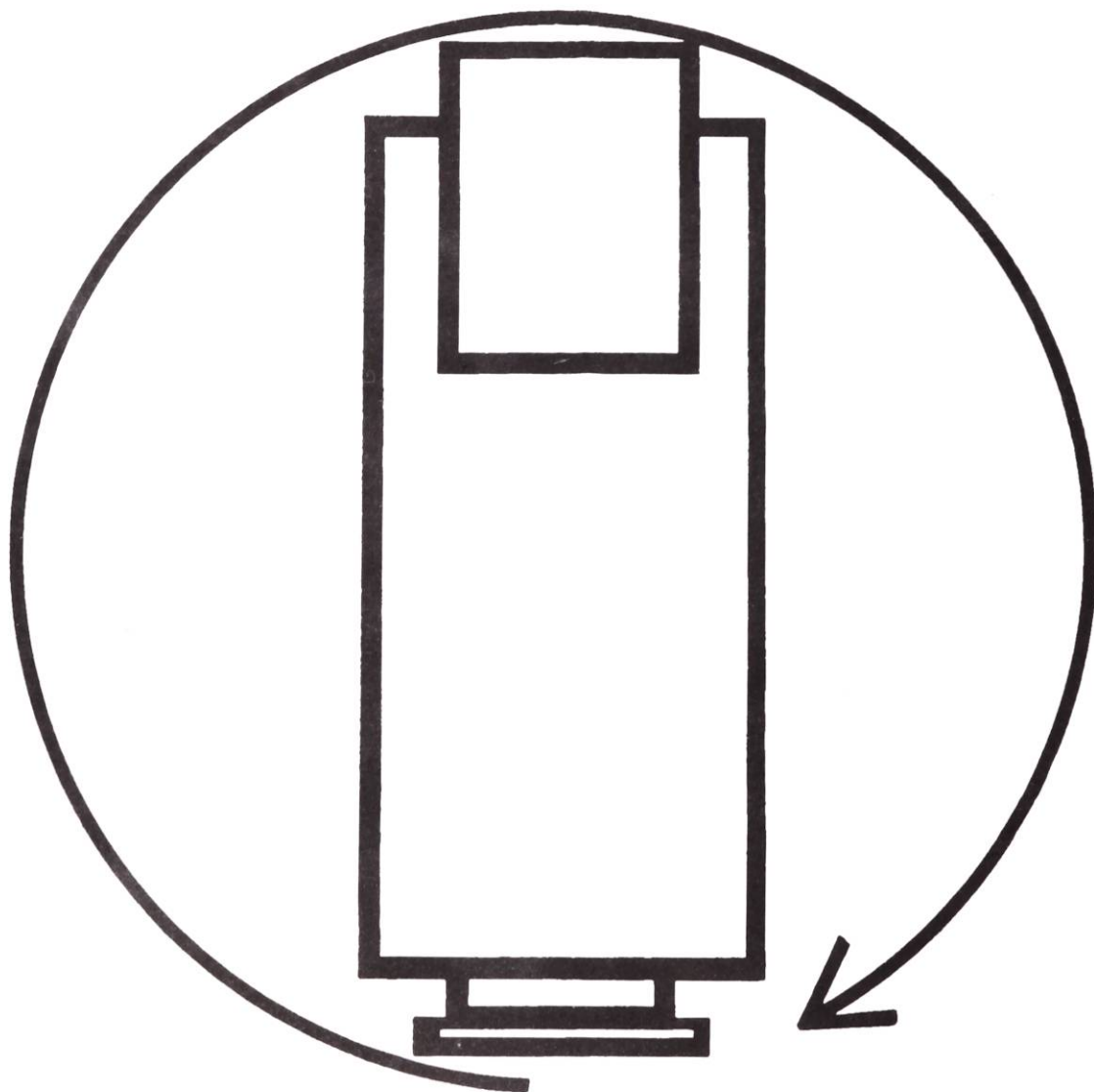
NB: Vista aérea del movimiento de la cámara

(PR) Pan Right

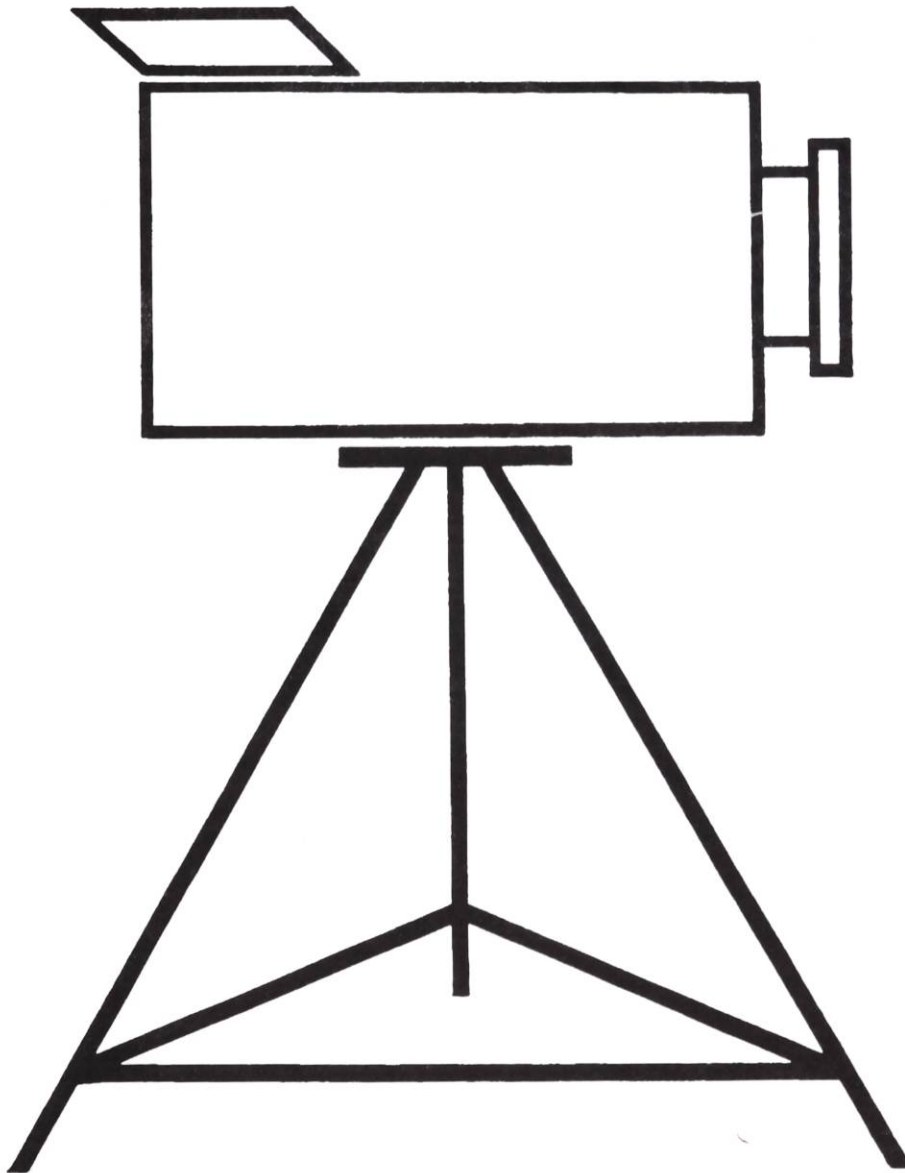


(NB: Vista aérea del movimiento de la cámara)

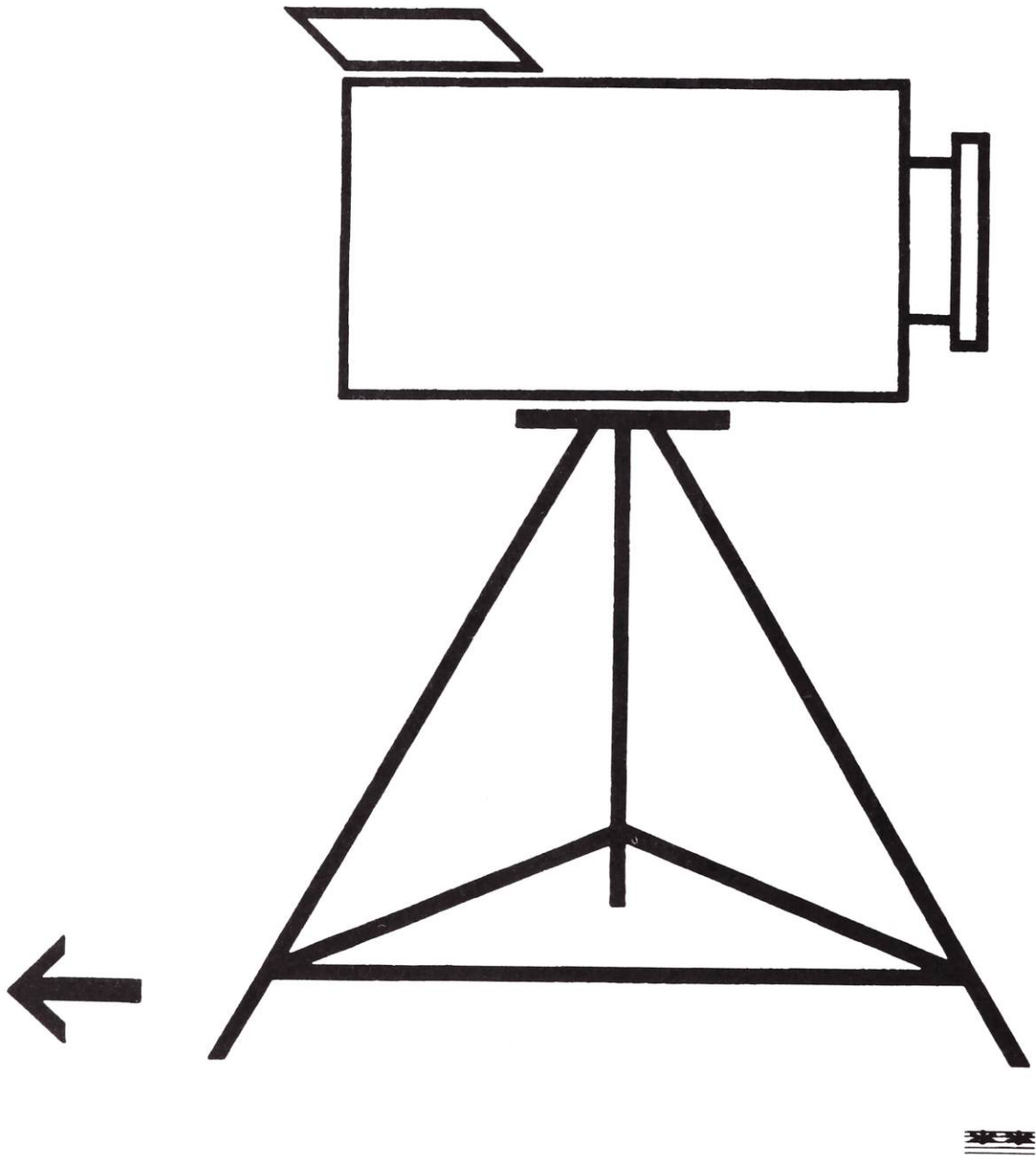
(CS) Circle Shot



(TI) Travel In



(TB) Travel Back



a. Semiótica de las tomas y encuadres

1) Programas estáticos y dinámicos.

Tomas de programas estáticos o pasivos:

Noticiosos

Generalmente se desarrollan en un espacio (escenografía) reducido y homogéneo. Hay poca o nula movilidad del conductor; por lo que este tipo de programas, requieren para su mejor conducción de un enriquecimiento visual a partir de una estrategia de movilidad y dinámica de encuadres y cruce de cámaras.

Con el fin de instrumentar la información periodística, es indispensable contextualizar la noticia a base de apoyos gráficos (fotos, ilustraciones, diapositivas, etc.) o intercortes de los hechos o lugares objeto de la noticia; aumentando la “significación” o precisándola por razones de impacto.

Programas informativos y comerciales de estudio

Bienes y servicios como objeto generador de un punto de venta o justificador de publicidad, tornan el programa o los diferentes spot's en el centro de este género de programas lo cual requiere de verdaderos artilugios de optimización y/o maximización a base de hipérboles, no sólo semánticas sino también de refinamiento de montaje para establecer nuevos lenguajes de incidencia. Para una nueva semiósis, por el concepto visual que está iniciando nuevos requerimiento conceptuales, técnicos y de montaje en función de usar más y mejor las facilidades visuales que ofrece una olografía como imagen de imágenes, total...

Imagen objetiva

Desde el momento de la creación de los diversos mundos visuales en interrelación con los distintos discursos que se entrelazan para dar oportunidad a la gestación de un programa, donde cobran presencia, tales universos comunicacionales; *el pensamiento total gira en relación a un complejo discurso “eminente visual”* i.e.: a un pensamiento icónico instrumentado a base de imágenes visuales; a cobrar vida en pantalla, constituyen la imagen más conceptual.

Imagen subjetiva

Productores, directores y demás participantes de un staff, así como el potencial perceptor; pertenecen a una sociocultura, disponen de un determinado acervo de estructuras conceptuales, educativas, etc. Aún y pese al riguroso tratamiento de códigos y lenguajes visuales; cada uno, lee e interpreta a su modo y de acuerdo a tales recursos, la realidad visual que ofrece la pantalla.

Dados los múltiples recursos semánticos y semióticos; materiales, lenguajes, técnicas de montaje, etc. El discurso televisivo puede crear y recrear un contenido visual, modificándolo, empobreciéndolo o sofisticándolo y le proporciona una credibilidad manipula-

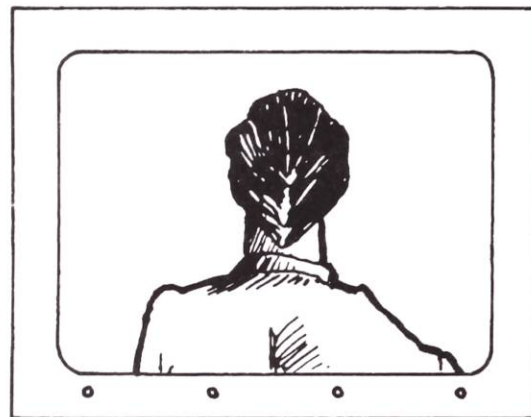
dora a partir de la construcción de imágenes subjetivas; por ejemplo: ¿Qué relación tiene un señor güero, grandote, bien vestido bajando de un helicóptero, o montando en un caballo alazán pura sangre; rodeado de campos fértiles y extremadamente cultivados; todo esto, con un cigarro de una marca; con un color y ... ¡peor aún! con la masa perceptora de la T.V. mexicana? Mayorías con hambre, mal vestidos, y llenos de carencias en el campo, etc. etc...

Es la serie de contradicciones manifiestas en la estructura de un mensaje; las sociales, históricas, económicas, etc. dan por válida una *inadecuada, desproporcionada e injusta objetividad de la imagen*.

En fin, la "imagen subjetiva", dado el potencial interpretativo depende en gran parte de la planeación, estrategias y políticas de viabilidad semiótica del mensaje y su calidad discursiva.



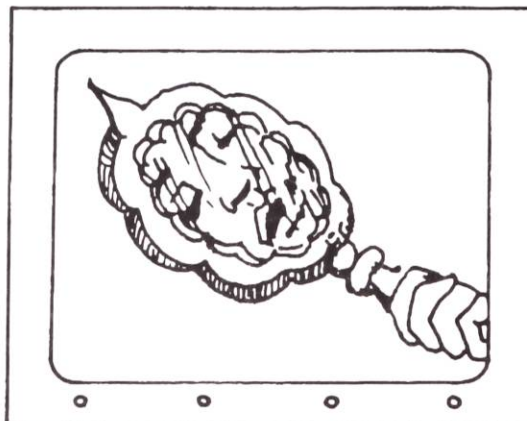
¡SI!



¡NO!

El personaje no debe dar la espalda generalmente, sólo que se use por significación o movimiento escénico.

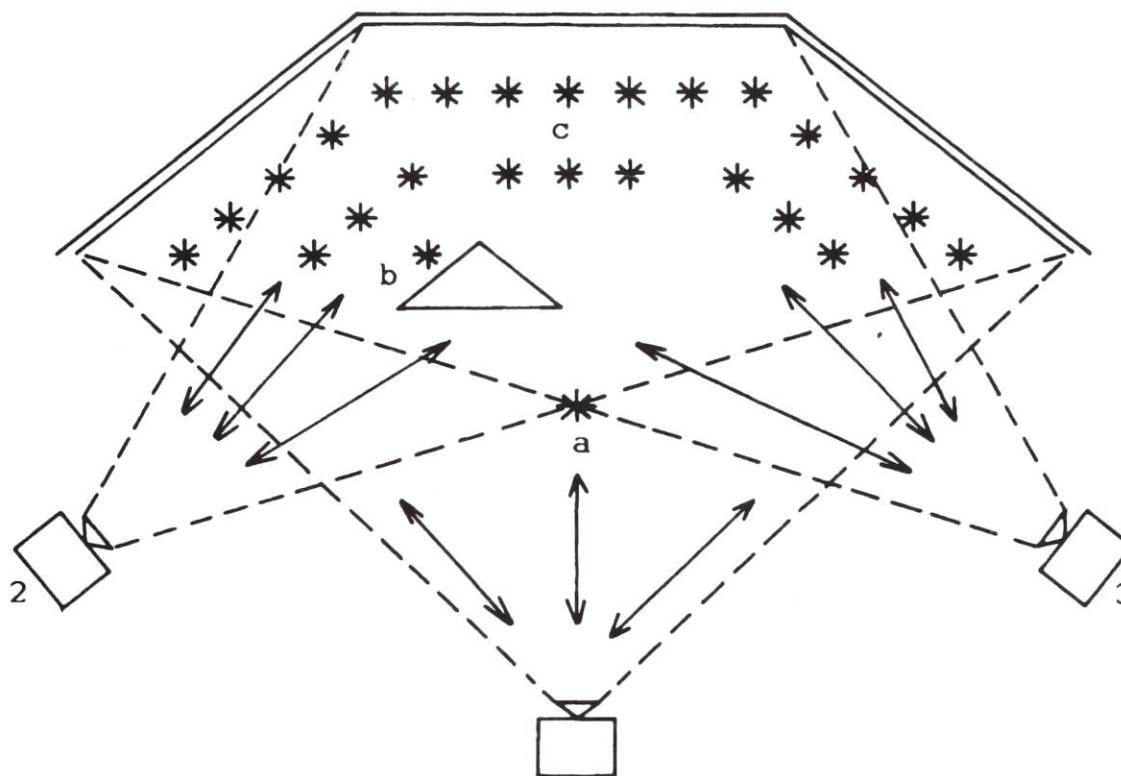
Campo visual = Objeto contenido de la toma



Contra campo: imagen ilusoria, sustitutiva

Provoca en el perceptor a establecer una serie de relaciones y complementar una idea; de acuerdo a su particular repertorio de códigos, signos, señales y símbolos; elementos no objetivos; ó establecer una *liacon* entre los diferentes elementos comunicacionales. En ocasiones establece "*substitución*" = (elipsis creativas, visuales); que encaminan al telespectador a sustituir los factores visuales de la comunicación, no manifiestos; por ejemplo: una mano que saca una llave para abrir una puerta –nunca aparece en pantalla el momento de introducir la llave en la chapa, ni aparece tampoco el momento de abrir la puerta– sólo aparece el momento (toma de la secuencia –frente a la casa e inicio de ascender la escalera de acceso–) en que aparece en pantalla el cerrón de la puerta.

Cruce de Cámaras



b) Solista.
a) Director.
c) Músicos.

1) Cámara 1
2) Cámara 2
3) Cámara 3

Campos y contracampos visuales

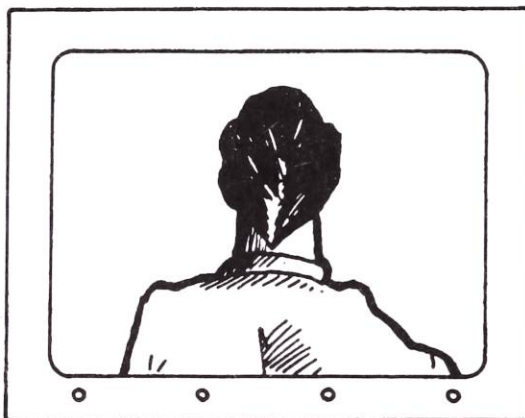
Es imprescindible dar razón visual para justificar entradas y salidas de los personajes, para conservar los ejes visuales por ejemplo; cuando un personaje entra; para que vuelva a entrar es necesario que haya salido (en función de la edición, en ocasiones él o los personajes, en una x escena entran una o varias veces, sin haber salido; producto, muchas veces de una mala edición).

Tomas de seguridad para cubrir los espacios de información visual general.

C-2 Tomas intermedias: MCU, MS, AP.

Tomas de transición, óptimas para disolvencias o cambios al Zoom In y Zoom Back, información particular.

C-1 Tomas cerradas: CU, BCU, EBCU, para lograr acentos visuales y enfatizar los detalles o dar importancia a un detalle o aspectos significativos de la información específica.



*

El cambio de tomas, encuadres o cambio de cámaras son los *signos de puntuación visual en el desarrollo y orquestación del discurso televisivo*. De ahí la exigencia de establecer ciertos principios básicos para una práctica más racional de los diferentes recursos técnicos que ofrece este medio.

Sugerencias de técnicas y recursos de tomas y encuadres en la grabación de un programa:

- Deben evitarse tomas posteriores.
- Los colores demasiado saturados o brillantes deben evitarse.

Con esta idea global el *objeto del mensaje o contenido generador (referente)* de la comunicación televisiva debe abordarse con plena seguridad de cobertura tanto de contenido, así como de forma; luego el cuidado de la imagen visual es uno de los ejes del seguimiento.

C-3 Tomas largas: Full Shot, Long Shot, Big Long Shot y Extra Big Long Shot.

La gramática visual de las diversas tomas y encuadres son el repertorio semiótico del lenguaje retórico que ofrece este lenguaje para construir mensajes visuales como poesía lírica visual.

Programas dinámicos

El show: bailarín(es), actor(es), programas de telenovelas, cómicos y de entretenimiento, etc., amén de los deportivos (éstos últimos merecen técnica y televisivamente hablando un capítulo aparte; ya que están relacionados con el quehacer periodístico informativo a partir del reportaje videográfico).

Este tipo de videograbaciones, requieren, por su naturaleza llena de imprevistos, movilidad e impresionante agilidad, de un tratamiento técnico de tomas, encuadres y cruce de cámara a base de sincronización, control y cambios visuales como producto de interrelación y oportunidad de cámaras, y el planteamiento del encuadre por cada cámara:

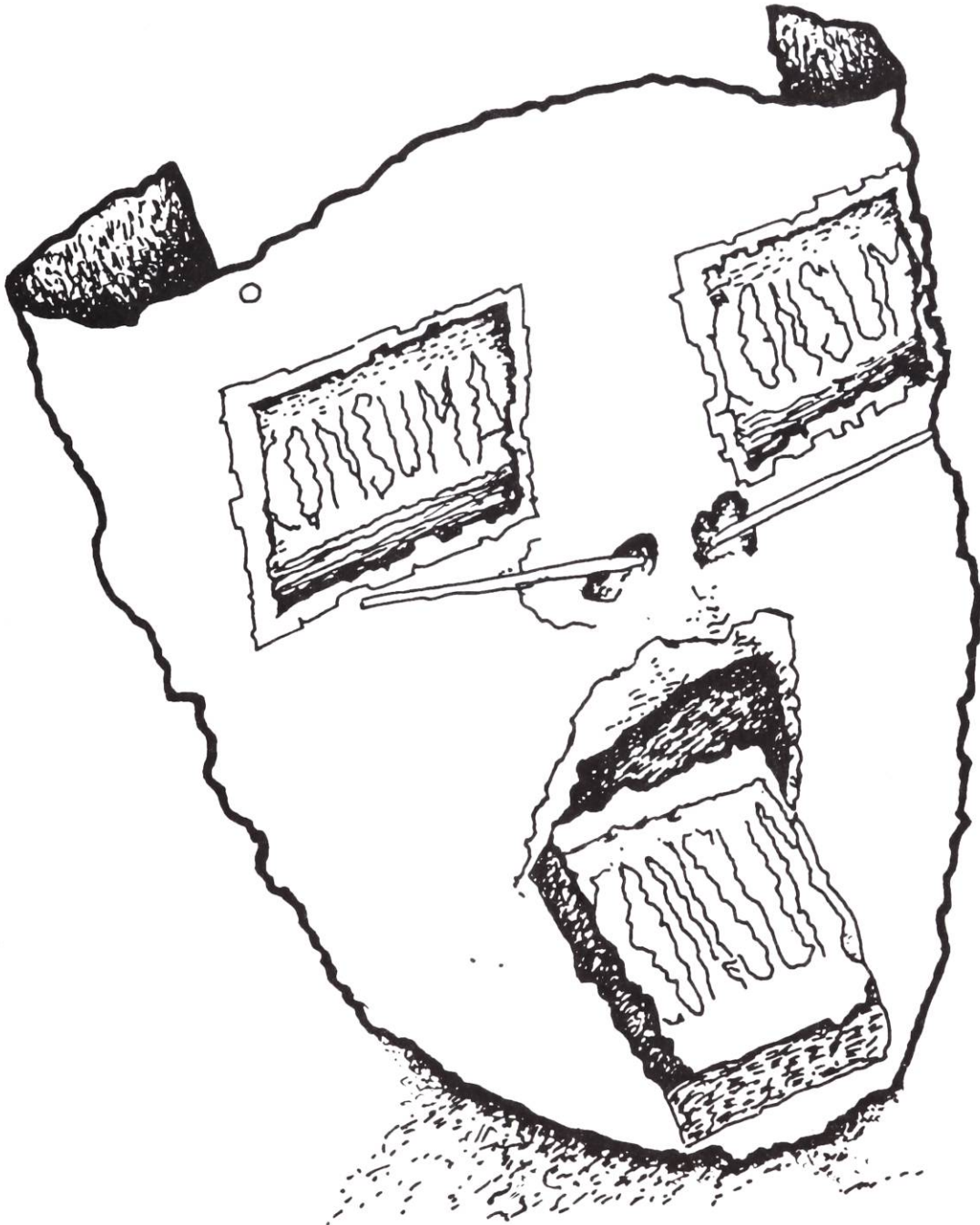
- Seguimiento y avance del programa.
- Coordinación del director con el floor manager.
- Exactitud de órdenes.
- Movilidad de imágenes.
- Meticulosidad de camarógrafo y selección (monitor, previsión) de imagen.
- Oportunidad y creación, director y camarógrafo.
- Rigor de integración del staff.
- Dado el exceso de información es indispensable que un programa de esta índole sea susceptible de:
 - Buena percepción de contenidos.
 - Clara diferenciación de mensajes.
 - Óptima lectura y legibilidad de imágenes.
 - Estética y concordancia conforme el discurso establecido.
 - Motivador o estimulante (a manera de invitación permanente para continuar con nosotros al perceptor).
 - Equilibrio para evitar abigarramientos y estereotipos: (“¿que nos pasa?” –contradictorio– populismo visual, falso moralista, servil estereotipo; lleno de equívocos y contradicciones en contenido y forma. El programa se salva, por la incidencia cómica y el establecimiento aceptado del actor.

b) Función de cámaras

Desde el punto de vista periodístico la información debe ser:

- Veraz.
- Oportuna.
- Completa.
- Contextualizada.
- Clara.
- Comprobable.
- Verificable.
- De amplia cobertura.
- Honesta.
- Sencilla.

Ambientación



Ambientación de un programa. Escenografía, utilería

Las más comunes son: páneles standar de 2.44 x 3 mts.; de 1.22 x 3 mts.; y páneles llamados “tripas” de 3 mts. de alto x 80 cms. de ancho, ó de 3 m. de alto x 60 cms. de ancho, de 3 m. de alto x 40 cms. de ancho, de 3 m. de alto x 20 cms. de ancho.

Estos *trastos* se hacen, con la idea de diversificar su uso y optimizar costos. Trabajo de concepción y calidad los *Diseñadores de escenografía*. Para responder a exigencias de estilo, época, facilidades técnicas y presupuesto, herramienta básica y se utiliza la planta de estudio, mapa que hay que seguir al hacer las indicaciones acordes con el área necesaria para escenografía y adecuación de iluminación y efectos especiales.

El material gráfico

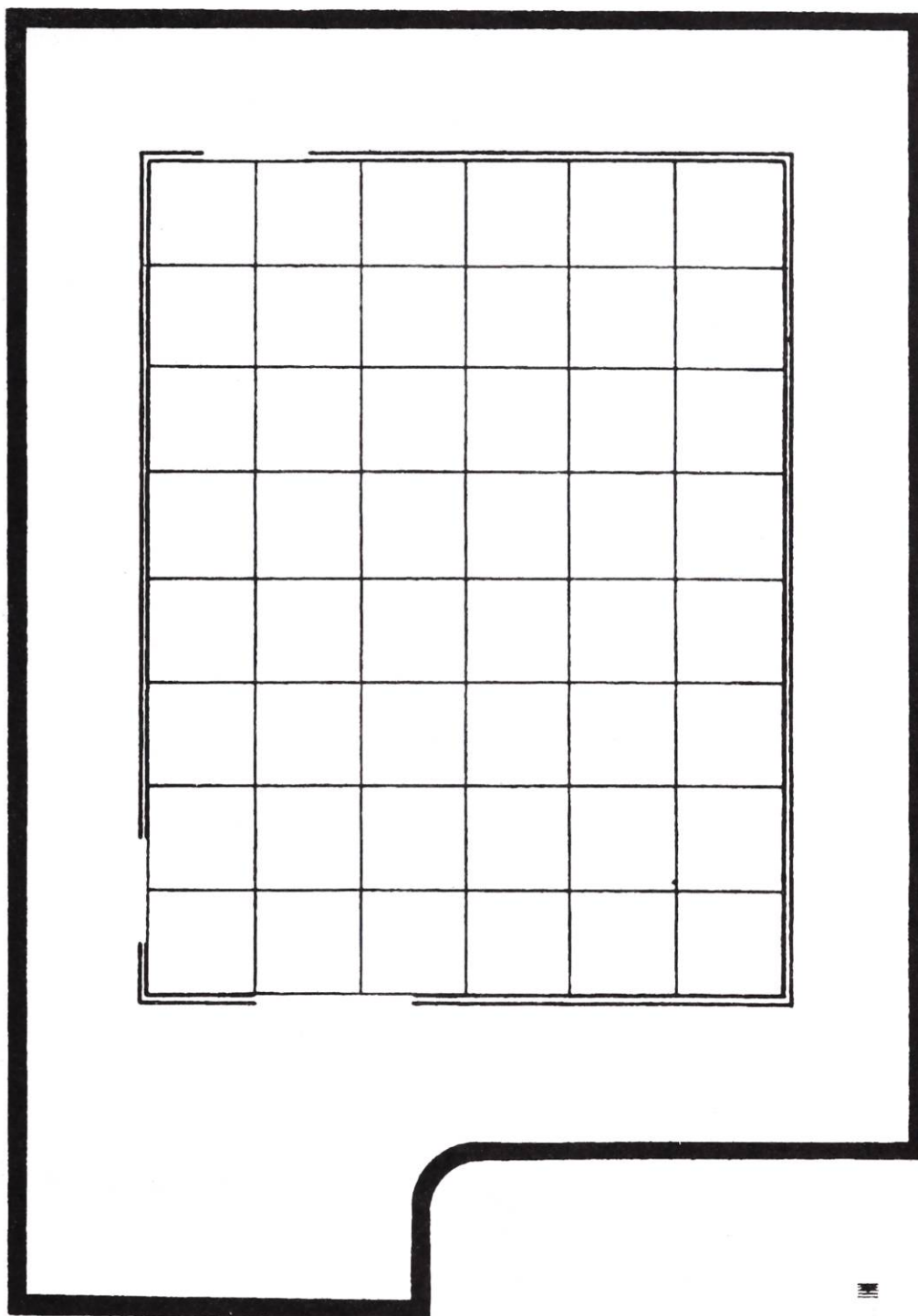
Recursos utilizados para realizar animaciones como dibujos, o cuerpos volumétricos o planos para generar una visión de movimiento. Maquetas, prototipos, letreros o *supers*. Pese a los generadores de caracteres de T.V, la creación y originalidad no puede suplirse con aparatos.

El uso de cartones. Como genuinas expresiones visuales y creadas específicamente para T.V. dado su carácter de originalidad y complejidad, o como una respuesta para trabajos específicos son una solución videográfica difícil de superar (ya que serían la *materia prima para alimentar complejos visuales por medio de las computadoras* Ugr: “Electronicgrafik”).

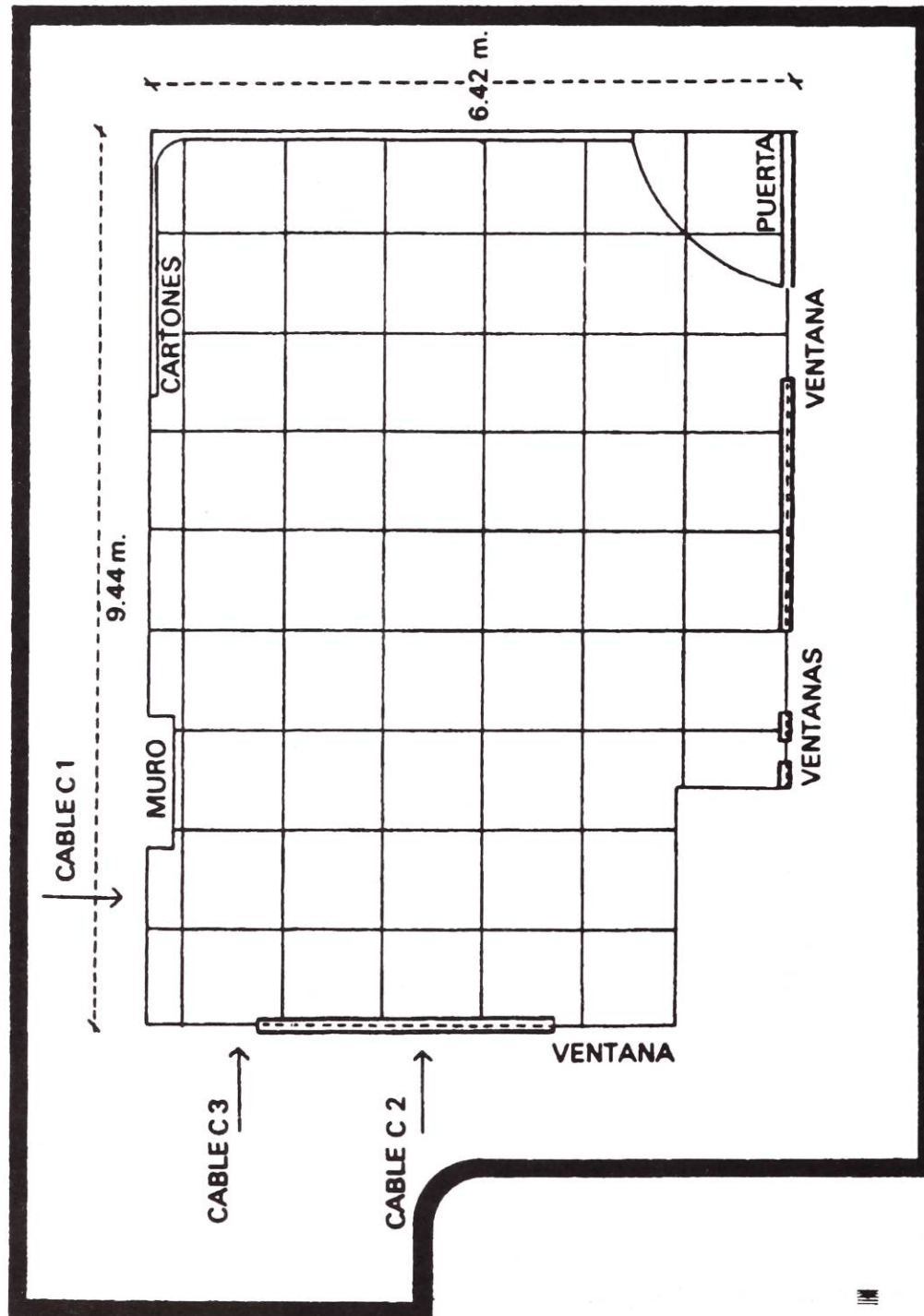
El carton. Entendido como tal, en el renglón gráfico. Es el material en el que se entregan los originales de presentación. Letreros o *supers*; son de 28 x 35 cms, o cualquier otra proporción de 3 x 4, de color negro con letras blancas.

Altura atriles. Generalmente de 1.40 m. ó 1.50 m. Casi a la altura del lente de la cámara que habrá de enfocarlos.

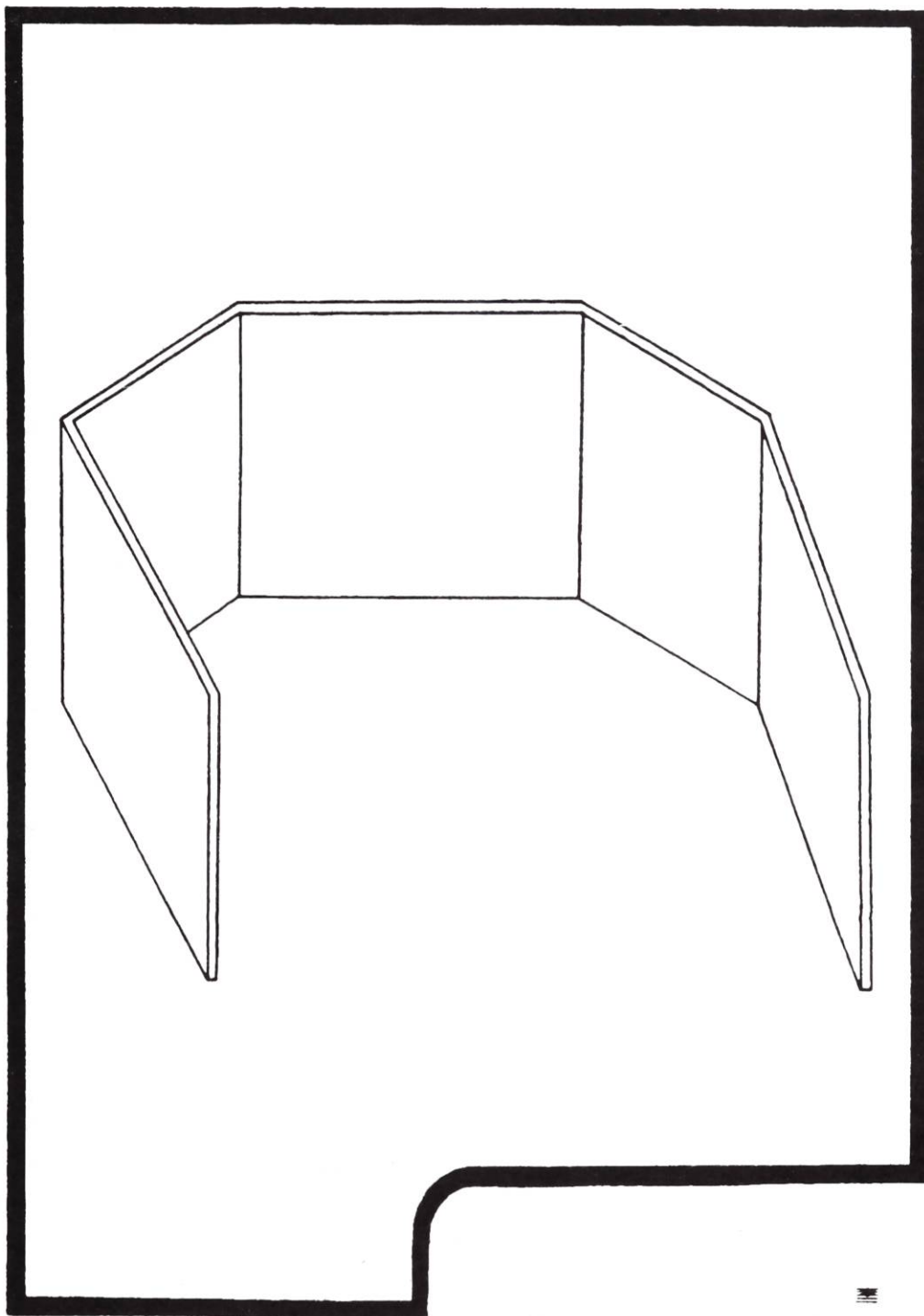
Estudio de Televisión (Planta)



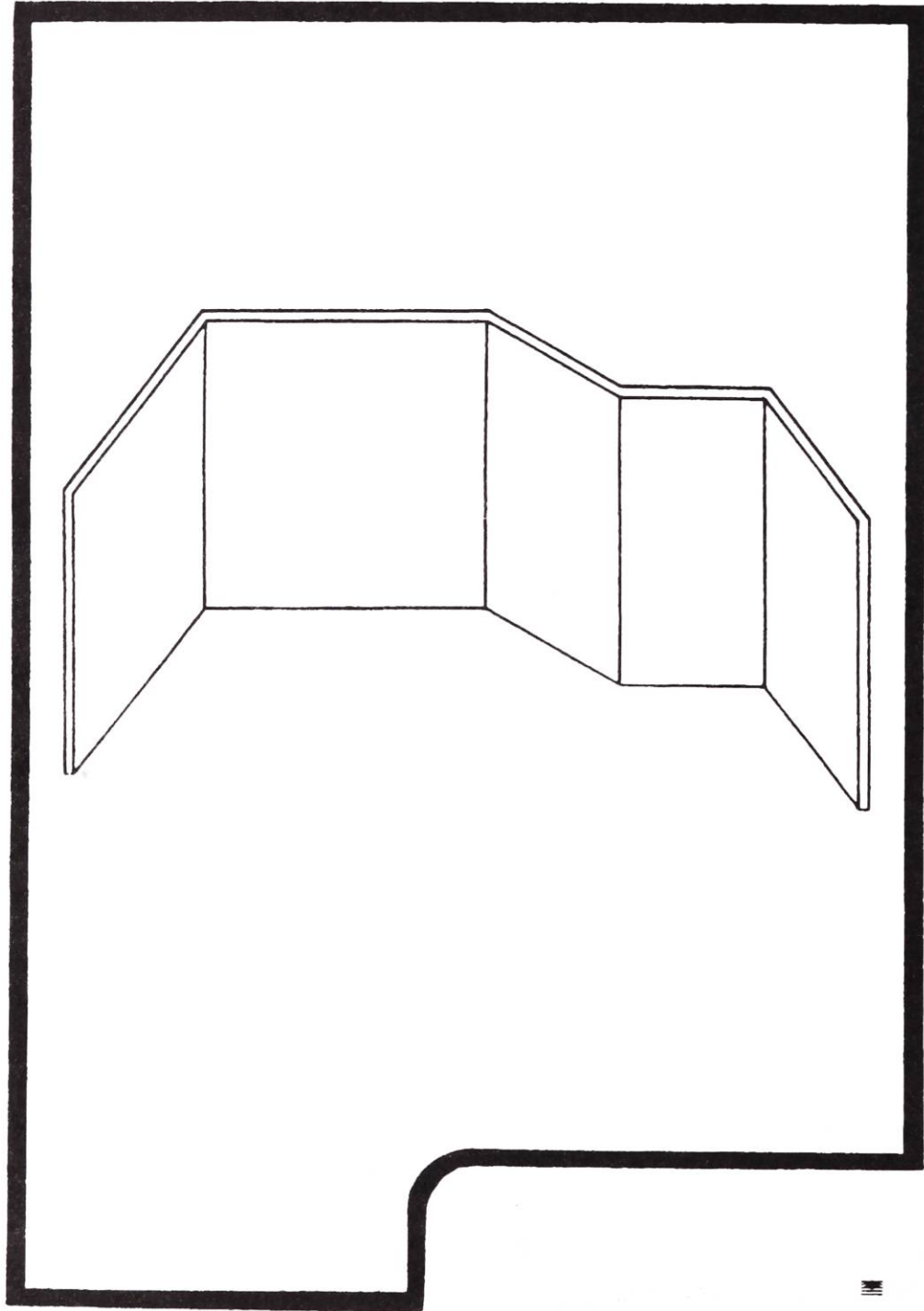
Estudio de Televisión (Cableado)



Escenografía hexagonal

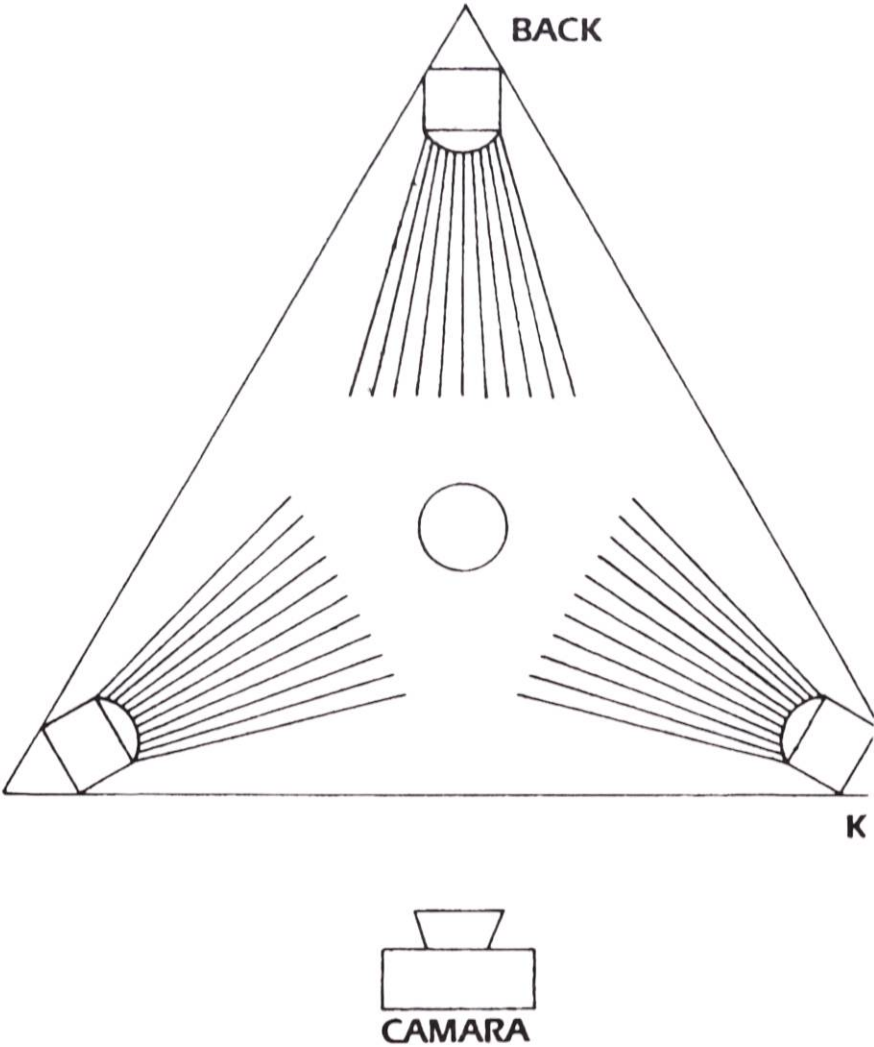


Escenografía de cajón

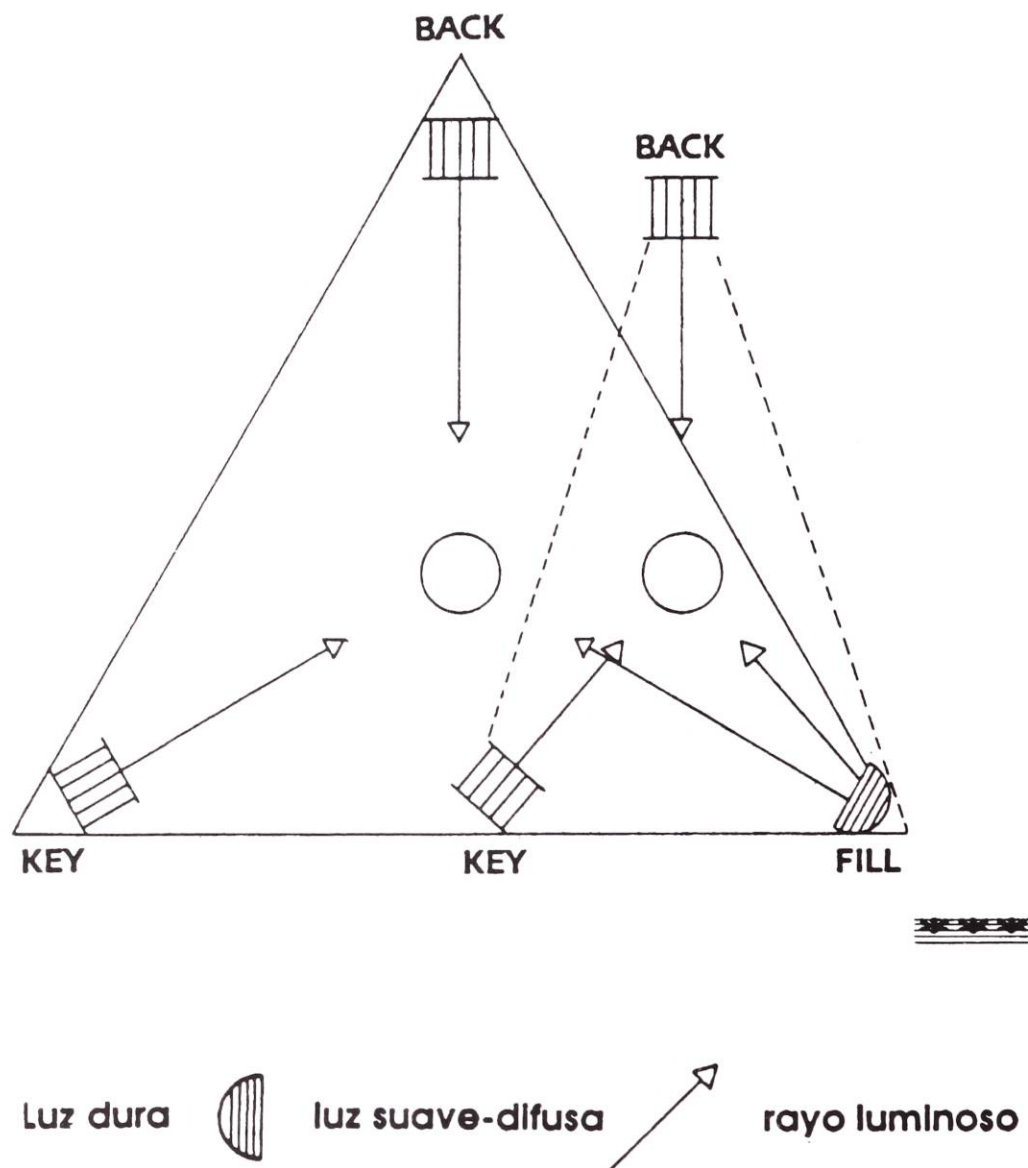


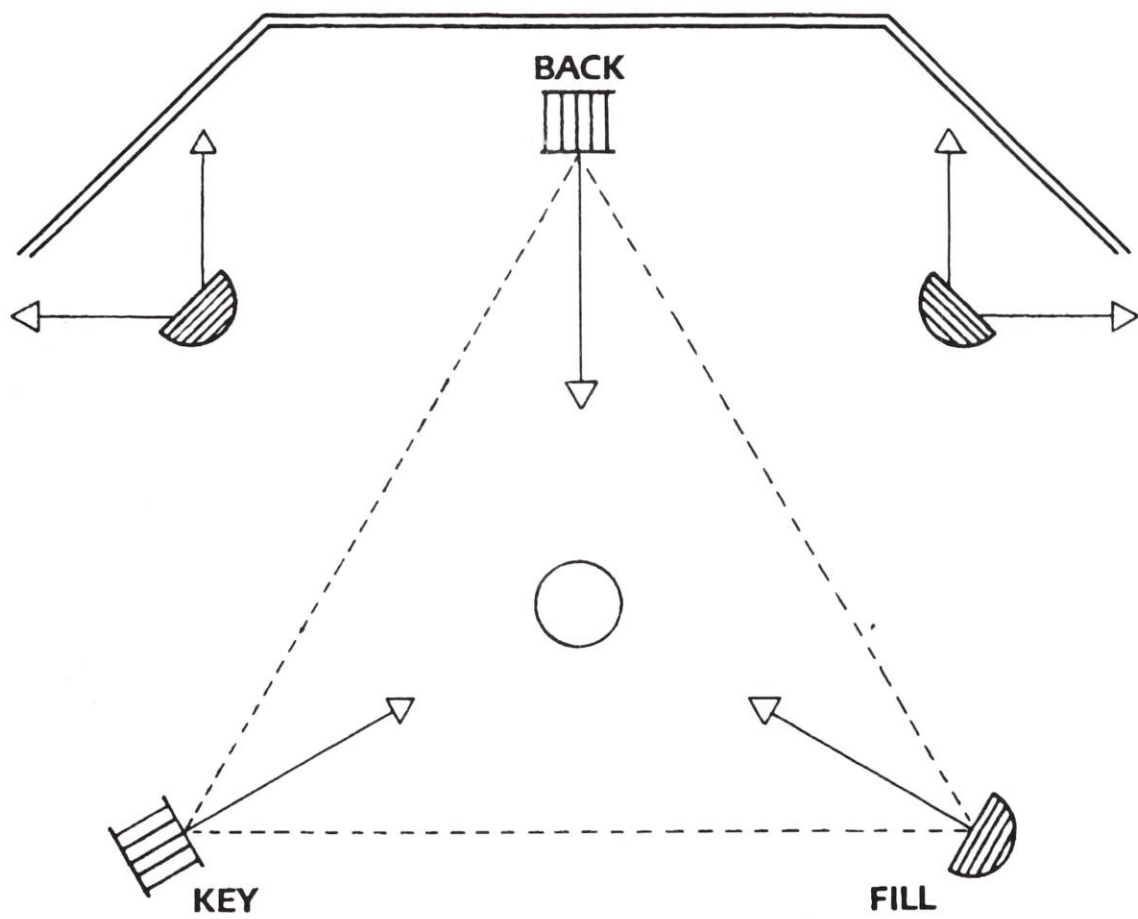
Iluminación

Triángulo de iluminación

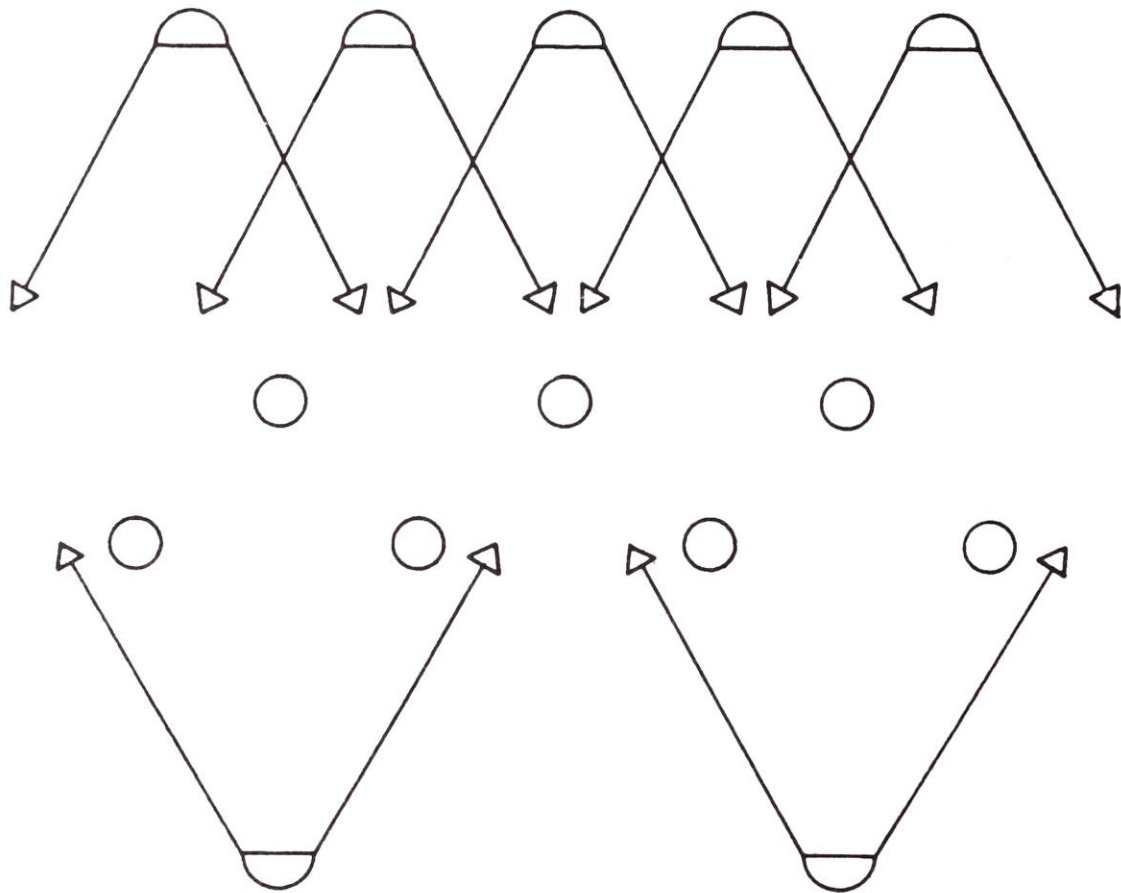


Formas de iluminar teniendo como base el “triángulo de iluminación”

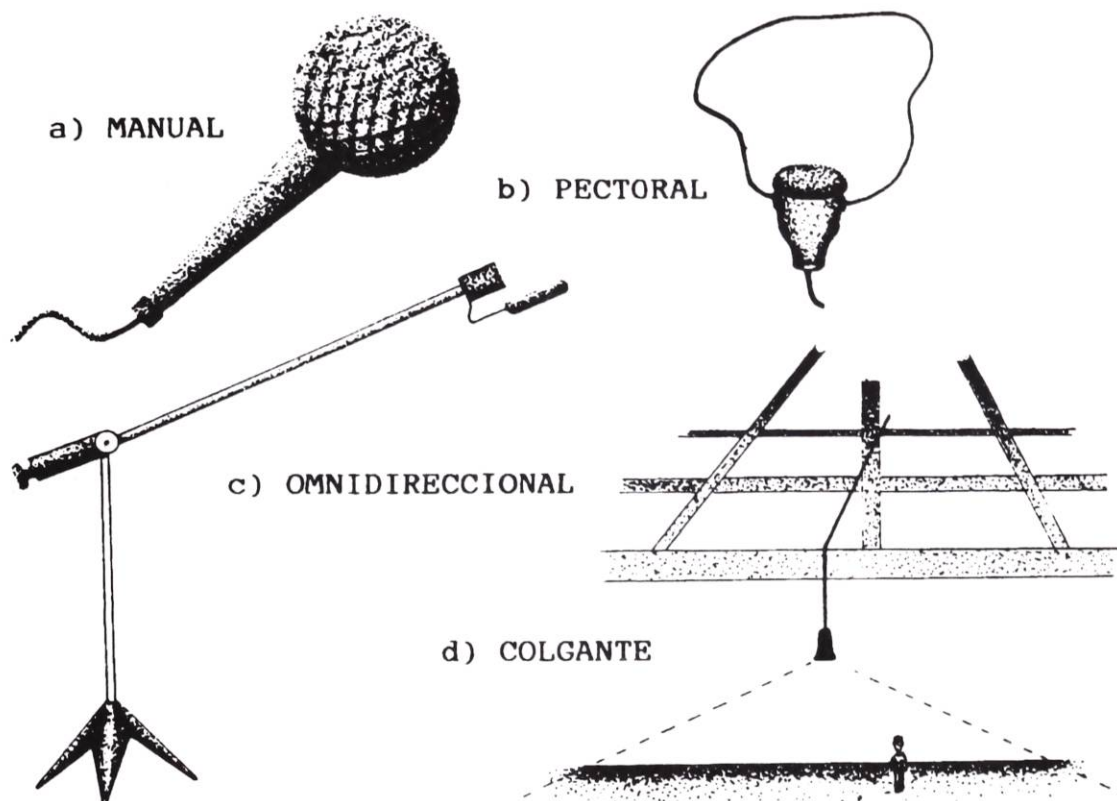




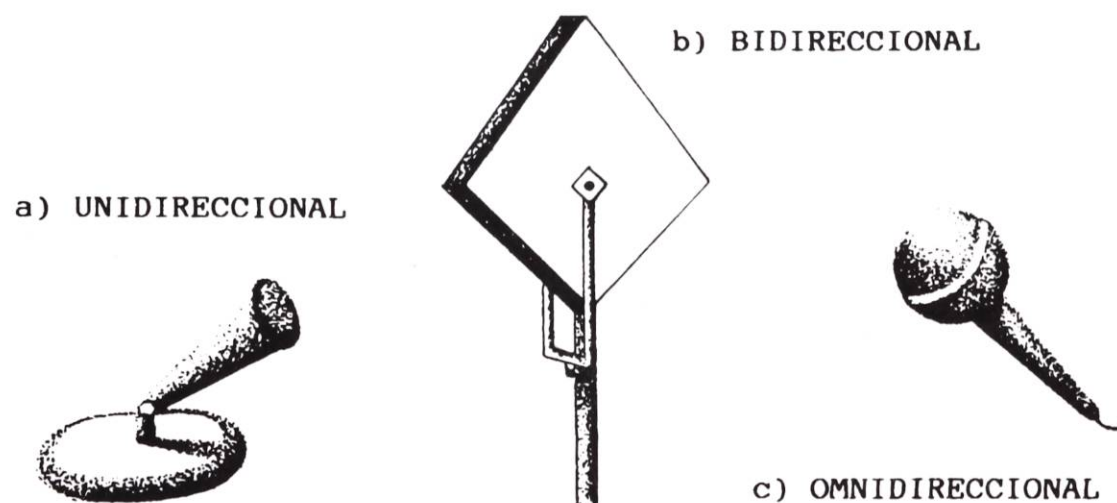
Iluminación a base de cazuelas



Requerimientos de Audio



POR EL MANEJO
DE ESCRITORIO:



“Audio Cues”

- | | |
|-------------------------|--|
| 1) OPEN ROOM MIKE | <i>Abrir micrófono boom:</i> Orden para abrir o poner en uso el micrófono Boom. |
| 2) STAND BY WITH MUSIC | <i>Lista la música:</i> Avisar al operador de sonido que este listo para la orden final. |
| 3) HIT THE MUSIC | <i>Música, efecto de sonido:</i> Orden para que la música o efecto de sonido este en el aire. |
| 4) SNEAK IN THE MUSIC | Música con un volumen muy bajo, apenas percibida para permitir hablar al locutor. |
| 5) CUT THE MUSIC | <i>Cortar la música ó sonido:</i> Parar la música o cortar el efecto de sonido. |
| 6) FADE OUT MUSIC | <i>Desvanecer música:</i> Desvanecer la música o efecto de sonido de tal manera que no sea notado. |
| 7) MUSIC DOWN AND UNDER | <i>Música para fondo:</i> La música como fondo o efecto permitiendo al anunciador o narrador hablar. |
| 8) MUSIC UP | <i>Música arriba:</i> La música sube nuevamente de volumen. |
| 9) CROSS FADE | Cambio rápido de un micrófono a otro. |

Acotaciones comunes en una videograbación

- | | |
|---------------------------------------|---|
| ESCENOGRAFÍA | Arte de pintar decoraciones escénicas. |
| FOCO | Véase vocabulario de televisión. |
| FOTOGRAFÍA | Es la ciencia y arte de obtener imágenes duraderas por la acción de la luz sobre el papel, placas o películas recubiertas previamente por capas de sustancias sensibles a la luz misma. |
| FUERA DE CUADRO | Véase vocabulario de televisión. |
| FUERA DE SINCRONIZACIÓN (out of syne) | Defecto que se observa en películas parlantes cuando el diálogo no está sincronizado con el movimiento de los labios del actor. |

GAMMA	Es la relación de contraste (en grados) entre blanco y negro en una imagen fotográfica.
GRUA CINEMATOGRAFICA (crane)	Aparato de distintos tamaños que se usa en los estudios de televisión y cinematográficos, destinado a levantar o bajar, acercar o alejar la cámara colocada en el extremo superior de un brazo, durante tomas de escena.
ILUMINACIÓN	Véase vocabulario de televisión.
LENTE ACROMÁTICA	Lente que se emplea para corregir la diferencia entre puntos focales de objetos o figuras de diferentes colores.
MONTAJE, TOMAS EN (montage shots)	Efecto óptico que se produce al hacer una serie de super posiciones de tres o más tomas.
MOVIOLA	Aparato que se usa para editar películas silentes o sonoras. Es análogo al proyector de películas sonoras, pero en éste las fotografías de la película no se proyectan en el lienzo separado, sino que se miran mediante un ocular apropiado de cristal opaco.
PAN	Véase vocabulario de televisión.
PASO	En una cinta cinematográfica, es la distancia de un agujero al siguiente.
PERFORACIONES	Son agujeros regularmente espaciados en uno a ambos lados de la cinta. En estos agujeros entran dientes de determinados rodillos, y de ese modo se obtiene el arrastre de la película.
PELÍCULA (film)	Hoja de celuloide con una capa de gelatinobromuro de plata, sensible a la luz, la cual se impresiona, revela y fija a la manera ordinaria. Otras veces, tiene la forma de cinta, en la que caben varias impresiones.

SECUENCIA (sequence)	Es la continuación ordenada y sucesiva de cosas que conectan los varios elementos del programa u obra dramática.
SECUELA (sequel)	Lo que sigue como porción final; párrafo o capítulo final de una obra dramática o musical.
SISTEMA DOBLE	Para impresionar el sonido (double system sound recording). Es un conjunto de aparatos que funcionan sincronizados. En un aparato se impresiona el sonido solamente, y en otro, se impresiona la imagen fotográfica.
SISTEMA SIMPLE	Para impresionar el sonido (single system sound recording). Método que se emplea para impresionar simultáneamente el sonido y la imagen en una sola cinta fotográfica.
SUPER POSICIÓN	Véase vocabulario de televisión.
TOMAS, CERCA, INTERMEDIA, DISTANTE	Véase vocabulario de televisión.

De los ambientes

En México, la SOGEM (es un sistema para mejorar las relaciones y entendimiento entre todo el personal de la industria de la Sociedad de Directores de Iluminación de Televisión) está llevando a cabo la publicación de una serie de panfletos, artículos y catálogos, delineando los diversos elementos de iluminación para televisión.

A continuación reproducimos uno de estos folletos que ofrece algunas recomendaciones importantes:

Naturalmente, en las publicaciones solamente podemos “arañar” la superficie, pero ese es precisamente su objetivo; porque en una industria como ésta, el aprendizaje es rápido y variado, y los grandes pasos de hoy hacia la perfección pueden quedar anticuados, o cuando más, como pasos de avance hacia los adelantos del mañana. De esta manera, sólo mencionaremos algunos de estos “pasos de avance” según los hemos aprendido y beneficiado de ellos y al hacerlo, esperamos que ustedes se beneficien también.

La Sociedad, integrada por Directores de Iluminación de todas las cadenas a través del país, opina que uno de sus esfuerzos hacia esa comprensión, debe de coordinar sus pensamientos con los artistas. La palabra “artista” en su propio campo; pero en este caso estamos considerando específicamente al actor y a la artista. ¿Qué pueden ustedes hacer para ayudarnos? ¿Qué podemos hacer nosotros para ayudarlos a ustedes?

1. Conserve las posiciones indicadas.

La primera consideración de la tremenda importancia para todos nosotros, es que usted “conservar las posiciones indicadas”. El productor, al delinear los movimientos físicos de la obra, lo ha relacionado a usted con otros elementos tales como actores, la escenografía, el mobiliario y otros. A menudo el productor hace marcas en el suelo para que sirvan de guía. Es vital para nosotros que usted no le reste importancia a esta precisión. Porque a medida que usted cambia de posición, moviéndose de marca a marca, nuestra iluminación mantiene una relación con estas posiciones, para las cuales ha sido crítica y cuidadosamente planeadas.

2. Conferencias.

Puede ser provechoso para usted, el celebrar una conferencia con el personal de iluminación, para determinar cuales son sus luces llaves (principales) y cómo sacarles el mayor provecho posible sin afectar el patrón de movimientos determinados por el productor del programa.

3. Barbilla levantada.

De ser posible, mantenga siempre la barbilla levantada. La televisión, con su uso principal de luces colocadas sobre los artistas, desde el techo, tiene tendencia a acentuar las sombras de la nariz, la barbilla y la cavidad natural de los ojos. Estas sombras pueden ser considerablemente atenuadas, si usted mantiene su barbilla levantada.

¿Y qué de luces de pie por debajo del nivel de los ojos para eliminar las sombras?. Ciertamente, las usamos donde sea posible, pero su uso no es siempre práctico. Recuerde que el tráfico en un estudio de T.V. es una maraña complicada, y el movimiento de las unidades de piso complicarían seriamente los movimientos de cámara. De nuevo, un compromiso en los movimientos del actor facilita acercarse a la situación ideal.

4. Maquillaje.

El maquillaje debe, definitivamente, llevarse durante el ensayo final y de ser posible en todos los ensayos. Las cabelleras falsas y los “tupés”, por ejemplo, deberían usarse la mayor cantidad posible de tiempo durante los ensayos. Nuestros amigos que sufren de la carencia de pelo, han de tener una mota a la mano para reducir el brillo de sus calvas. Es también aconsejable tener ‘klencex’, polvo o maquillaje cerca del set para reducir a un mínimo el brillo de la nariz y la frente.

Si usted está muy “quemado” por el sol, y el resto del reparto no lo está, probablemente esté creando un problema innecesario de iluminación. En este caso, aclárese la tez de manera que se relacione más íntimamente al de los otros miembros del reparto. Si este problema existe, maquíllese temprano de manera que la iluminación ayude a corregir el problema.

Naturalmente el artista está consciente de sus propios problemas de maquillaje y con este conocimiento él y el maquillista, pueden hacer las compensaciones necesarias con mayor efectividad.

5. Vestuario y joyería.

En lo que a ropa y joyas concierne, estudie estas sugerencias:

Evite usar el color blanco, especialmente cerca de la cara y del cuello. Un cuello blanco en un vestido negro es definitivamente una mala combinación y crea problemas. Considere los colores de su traje como tonos de gris claro a oscuro, y observe los colores del set (escenografía). Trate de usar ropas que sean unos tonos más claros o más oscuros, que el tono general del set, para evitar “confundirse” con él. Si tiene dudas pregúntele al personal de iluminación. El también sabrá si la escena será iluminada u oscurecida, de acuerdo con el ambiente (mood), y está en condiciones de sugerir cambios en la ropa o en los accesorios.

No existe una regla fija sobre joyas. Lo mejor es informar a los productores sus intenciones de usarlas y entonces, es importante que las use como prueba en los ensayos. Usted será informado sobre si las joyas centellean el cuarto de control en el momento de salir al aire, con pasador de corbata plano y brillante o con una multitud de brillantes.

Hablando en general.

Quisiéramos también hacer los siguientes comentarios. Sus propios ojos pueden muchas veces engañarlo. Observe que una abundancia de luces no significa necesariamente imágenes bellas, ni un set tenuamente iluminado significa iluminación pobre o inadecuada. El personal de iluminación de hoy usa solamente “cantidad” en relación directa con la “razón de contraste”. Esto simplemente significa que una pequeña cantidad de luz sobre una cara puede ser perfectamente excelente y adecuado, si el fondo tiene un nivel de iluminación más bajo. Esto no es una regla; es meramente una de mil situaciones, donde lo que usted ve y lo que la cámara ve son dos cosas diferentes.

Trate también de no depender demasiado de lo que otras personas consideren buena o mala iluminación, observándolas en un receptor de televisión. Los controles de contraste y de brillantez están, en un receptor a su alcance, y lo que ellos interpretan como mala iluminación puede ser realmente un mal ajuste de su receptor. Se necesita un experto para analizar adecuadamente la calidad de la iluminación y separarla de otros elementos de la imagen.

Confíe en su productor de iluminación. El aspira a elevar el calibre de su trabajo. Usted es una de sus principales preocupaciones y él, hará todo lo humanamente posible para satisfacer cada necesidad. Considere por un momento sus problemas de contraste, color, personalidades, exigencias técnicas, necesidades artísticas, limitación de presupuestos y muchos otros; y un factor importantísimo; limitaciones de tiempo. Pero a pesar de todos los problemas inherentes a nuestra profesión, la producción viva de televisión toma una forma excitante y bella.

Juntos, con su ayuda y cooperación continuaremos aproximándonos a nuestra mutua meta de excelencia.

Del quehacer escenográfico

Los escenarios

1. Los escenarios diseñados para la producción de T.V. deben estar planeados para el buen funcionamiento de:
 - a) La cámara.
 - b) Dimensiones. (Tamaños).
 - c) Textura.
 - d) Buena reproducción del color.
 - e) Localización del set, sus partes y los adornos o requerimientos determinantes de la escenografía.

Un set de T.V. no tiene que ser continuo; sus núcleos o partes pueden estar separadas, dependiendo de la secuencia de los eventos y según la comodidad o facilidades que ofrezca la estructura para una mejor producción o preferencias del director.

2. Sugerencias de Elementos:
 - a) Angulos de cámara óptimos, incluyendo cámaras y movimientos de micrófonos cuando es necesario: como el *"boom"*.
 - b) Iluminación buena y funcional.
 - c) Máxima acción de los realizadores. Ya que la finalidad del escenario es respaldar la realización y no una manifestación plástica (artística) aislada o independiente.
 - d) El escenario debe detallarse lo suficiente para aparecer realista y por ésta razón no debe sobrecargarse.
 - e) El diseño debe ser cómodo y de solución rápida, de tal suerte que requiera el menor, tiempo posible.
 - f) Ya desarmado debe ocupar un pequeño lugar cuando se guarde.
 - g) Es aconsejable que sea flexible, para poder usarlo en diferentes formas.

h) El escenario y sus partes deben ser intercambiables, de tal manera que sólo requiera poca o ninguna modificación.

3. Sugerencias:

Formatos: 3.48 m. = 10 pies.
2.43 m. = 8 pies.

- a) Unidades standar del set:
 - Suaves: con bastidor de madera o similar.
 - Duros: también con bastidor pero cubiertos con fibracel u otros.
- b) Unidades especiales:
 - Ejemplo: puertas, ventanas, libreros u otros compatibles con tamaño o ensamble.
- c) Unidades suspendidas:
 - La araña de iluminación.
 - Ejemplo: ciclorama de lona, cortinas, fotomurales, etc.
- d) Unidades en piezas:
 - Usar pilares, escalones, biombos, cubos, árboles, rocas, etc.

El color para T.V.

- a) Establecer un banco de datos cromáticos a usar y verificar las respuestas de cámara contra diversas temperaturas, luz y diafragmas.
- b) Verificar respuestas por matiz, saturación, e intensidad de acuerdo al manejo de la escala de grises.
- c) Brillantez y contraste para poder ser reproducidos claramente como respuesta a pantallas en B/N (matices en gris).
- d) Razones suficientes por las que no es recomendable pintar de grises la escenografía; aún en T.V. monocromática:
 - El verde reproduce mejor el gris que el mismo gris.
 - El gris no es un color a considerar en T.V.
 - El manejo de la brillantez da mejor resultado en color.

Un poco de historia

En el año de 1900, un bibliotecario francés creó la expresión TELEVISIÓN (*tele*: lejos / y *visión*: visión). Cabe hacer notar que para ese entonces, ya el hombre trabajaba en la búsqueda de un sistema que le permitiese transmitir imágenes a distancia.

Desde 1877, Selencq concretaba un sistema de transmisión de imágenes a distancia. El mismo consistía en la descomposición de la imagen a transmitir. Ante la imposibilidad de enviar la imagen en su totalidad de una manera telegráfica, Selencq la dividió en numerosos puntos de luz y sombras.

Diez años después, en 1887, Hertz realiza un experimento muy particular que consistía en someter un electrodo a la acción de rayos ultravioletas, obteniendo como resultado determinadas descargas eléctricas, que serían aisladas en 1897 por el físico inglés J.J. Thompson y que no eran otra cosa que el *electrón*.

El descubrimiento del electrón, la valiosa célula fotocelétrica de Elster y Geitel y el *disco explorador* de Paul Nipkow diseñado en 1884, son los que podríamos definir como elementos claves de la prehistoria de la televisión.

En 1888, nace en Escocia, en una pequeña localidad cercana a Glasgow, John Logie Baird, quien concreta el sueño del hombre: de transmitir la imagen y el sonido a distancia: la TELEVISIÓN.

John Logie Baird, empieza fabricando plantillas de papel termostático a fin de calentar los pies en días fríos, zapatos de suela inflada para andar cómodo y resistente, navajas de afeitar de hoja duradera y que no se mellen.

Comienza en 1923, instalando un rudimentario taller en Hastings para realizar experimentaciones eléctricas. La meta era, fabricar la televisión *sin hilo*.

“El 27 de Enero de 1926, Baird irradia la primera exhibición de teleimagen animada. Desde esa cámara originaria, que producía una trama borrosa y parpadeante, hasta los equipos modernos que consiguen un reticulado seguro y nítido; alcanza su mayor celebridad la noche del 9 de febrero de 1928, al cruzar el Atlántico íntegro y reflejarse en las pantallas de Hartsdale, Nueva York”.

Trabajó solo, con un muñeco de madera como ayudante. Nadie ayudó cuando lo solicitó; murió en el olvido en 1945, pobre, sin dejar medios de subsistencia para su mujer y a su hija.

Antes de cumplirse 25 años de su muerte, el telespectador asiste al alunizaje del hombre, en el preciso instante en que esto sucede...

Televisión y comunicación

Se le considera como el **Octavo Arte**... Pero, no todo es arte en la televisión.

La televisión es fundamentalmente comunicación. A través de ella, llega a cualquier receptor Shakespeare hecho por Sir Laurence Olivier; las imágenes del asesinato de John F. Kennedy, las travesuras de un payaso, la llegada del hombre a la luna y también los enajenantes mensajes publicitarios.

La televisión es un magnífico medio de información

Nosotros creemos que en la televisión deben convivir el arte y la información. Shakespeare y el fútbol; pero... antes que todas las variadas posibilidades, fundamentalmente,

debe convivir el hombre. *Debe ser realmente una manera de comunicarse* de intercambiar información, conocimiento, humanismo entre los hombres y lugares más apartados del planeta.

Escenografía, arte y televisión

Nos ubicamos en el terreno específico; íntimamente relacionado con el trabajo escenográfico para realizar programas de televisión.

La escenografía para televisión, es un trabajo diferente a la escenografía para el teatro o el cine.

Quizá caigamos en la cuenta de que la escenografía para televisión en lo que se refiere a calidad estética de sus realizaciones no mantiene un nivel comparable a la que ofrece el teatro o el cine.

Los inconvenientes generados por la celeridad que exige la producción vertiginosa de los programas de televisión exige creatividad e ingenio, ya que por lo general, todo proyecto está peleado con el tiempo.

Es importante equilibrar el hecho estético con los costos de producción previstos para cada caso, evitando que éstos se abulten más de lo previsto.

El universo cotidiano de cualquier estudio de televisión está conformado por un laberinto de cables, cámaras de t.v., lámparas, muebles, escenografías y demás implementos necesarios para el efecto. Jerigonza técnica de órdenes y gritos resuenan por dondequiera; tanto en la cabina del director como en el estudio/escenario.

Vemos gente apresurada que va de un lugar a otro; los actores y maquillistas que dan el último retoque de los escenógrafos y utileros que hacen los últimos ajustes; el Productor que precisa y acota indicaciones de última hora... Y el director de piso que exige silencio porque la acción va a comenzar en diez segundos... Y ... Los camarógrafos que revisan y ... revisan su ubicación; la exactitud de los encuadres, el productor revisa hasta el último detalle del conjunto y la escenografía que respondan al planteamiento previsto para iniciar la videograbación.

Creatividad y capacidad; factores decisivos para el escenógrafo de los foros de T. V.

La eficacia de la producción escenográfica y su éxito, se basan en la efectividad de la capacidad creativa de los escenógrafos; para concebir una idea y poderla realizar de manera original, práctica, audaz y, en casi todos los casos, lo más económicamente posible.

La capacidad de los escenógrafos se respalda en el conjunto de conocimientos que su profesión requiere; así como estudios previos de dibujo y pintura, estilos y períodos de arquitectura, historia del arte, historia social y geografía.

Debe estar familiarizado con las estructuras y las formas de los árboles, plantas y jardines; manejar el sentido y razón de la perspectiva, así como saber dominar las relaciones con el concepto visual y con la producción de la televisión.

Para dominar el lenguaje y las expresiones técnicas usadas para la realización de los programas de T.V.; resulta indispensable conocer las propiedades de los lentes y las cámaras de t.v. que se utilizarán para la toma de los decorados; ya que esto contribuirá a desarrollar su perspectiva en forma planificada y coherente.

La televisión ofrece al escenógrafo mayor variedad e inventiva que el teatro o el cine

por la agilidad y rapidez con que deben proponerse y resolverse las diversas necesidades. En lo que a variedad se refiere, –en cuanto a escenarios–; exigen respuestas inmediatas y razonables.

Si la televisión es imagen, imagen debe ofrecer con su escenografía, un espectáculo que ayude al espectador a entender, aceptar y gustar el contenido de los programas de t.v.

Génesis de creatividad visual para la escenografía

El origen del concepto orgánico de una producción de T.V. tiene su principio en EL GUIÓN escrito para televisión.

Una vez que conocemos el argumento y las exigencias del mismo tenemos ya el material necesario para que, desde ese momento, comience la ejecución del trabajo. A partir de ahí el director de cámaras, junto con el director de la puesta en escena, indicarán al escenógrafo, en un borrador de planta, las marcaciones de los términos necesarios para la acción. Ejemplo:

En un determinado interior, que puede ser el *living* de una casa, se ubicará la posición de las puertas, las ventanas, la escalera y elementos de utilería: un mueble, un sofá, una mesa, etc., según las necesidades de la puesta en escena. Estas marcaciones dificultan en algunos casos y establecen ciertos límites a la tarea del escenógrafo, pero por ese motivo su imaginación no se verá impedida para el logro de una acertada creación.

Es aquí donde se pone a prueba su capacidad y talento, aunque en algunas veces se le indiquen elementos en los que prevalezca una síntesis total.

Muchas veces el escenógrafo establece términos para facilitar los movimientos de la puesta pero, en casi todos los casos, la decisión final corresponde a lo que el director de escena considere conveniente. Una vez establecidos los términos para la puesta en escena, comienza el trabajo específico del escenógrafo en la planificación de los escenarios, tarea en la que tendrá total responsabilidad y libertad de creación.

Tendremos en cuenta en la planificación de cada decorado los siguientes conceptos:

En primer lugar, la magnitud del espacio que abarcará; según la importancia que merece la obra.

Para esto, sus dimensiones estarán circunscriptas a las que se necesite para la acción. Administraremos la superficie del set para aprovechar el espacio y utilizarlo en los decorados donde la presencia de grandiosidad sea uno de los efectos determinantes del clima.

Cada decorado deberá estar acorde con las personas que *vivirán* en él, destacando la atmósfera y la clase social. El decorado puede ser muy bello pero no estar relacionado con la verdadera psicología de los personajes, es decir; por hermoso que sea, no será correcto si es inadecuado a su finalidad. Trataremos de que su estructura, al igual que una obra escultórica, mantenga armonía, proporción y equilibrio.

En presencia de la armonía, las líneas de las partes *mantendrán correspondencia* con las líneas de la forma general; con la proporción estableceremos la relación de las partes de una cosa con el todo, o de varias cosas entre sí. Una forma es proporcionada cuando el tamaño y el peso de cada una de sus partes están relacionadas armónicamente con el conjunto. El equilibrio está aparejado a la compensación armónica que hay entre las partes de una forma; entre ésta y el conjunto; sensación agradable a la vista.

Consideramos también las necesidades del iluminador y aspiremos a que nuestro proyecto le ofrezca las mejores posibilidades para una nueva y mejor valorización de

claro-oscuro, que le permita conseguir el clima acorde para cada escenografía, ya que un decorado mal iluminado desmerece su calidad.

El set o el estudio

Para proceder a la elaboración de una planta escenográfica es indispensable conocer perfectamente la estructura del set o el estudio de televisión, en el que se efectuará el montaje de los decorados y así controlaremos su forma, su especie y su altura ya que nuestro primer problema se presentará de acuerdo al espacio de que dispongamos ya que no todos los sets mantienen la misma capacidad de absorción.

Cuando planifiquemos un decorado para un set pequeño, nuestra habilidad determinará que su efecto de amplitud sea casi el mismo que si lo proyectáramos para otro de dimensiones mayores. Controlaremos su altura utilizable a fin de saber claramente el límite al que podemos llegar cuando se indican las construcciones de pisos o desniveles.

El plano del set o el estudio

En todos los canales de televisión existen planos impresos de los distintos sets o estudios de grabación con la réplica exacta de cada uno en escala. En esos planos veremos un gran espacio, limitado por sus paredes y, a su vez, dividido en otros menores para conocer su extensión en los metros cuadrados. En este plano dibujaremos los decorados que cada guionista requiere para su obra; en el libreto de la obra a televisar.

La planta escenográfica

Para transportar las dimensiones reales de los componentes escenográficos a nuestro dibujo de la planta escenográfica en el plano del set, utilizaremos el escalímetro. Así obtendremos el equivalente de la longitud real de un bastidor u objeto.

Al iniciar el dibujo de la planta escenográfica, comenzaremos por ubicar términos que han sido considerados claves para la puesta en escena, para ir determinando luego los espacios con los que daremos forma a los distintos ambientes.

En el plano, cada bastidor u objeto estará representado con la equivalencia en escala de la superficie lineal que corresponde a su proyección en la planta.

Tanto en los bastidores lisos como los que alojan en su estructura alguna variante, ya sea el caso de una puerta o una ventana, se dibujarán estableciendo las aberturas correspondientes y el sentido de movimiento de su hojas, indicando con números las medidas que mantienen relación con la realidad, por ejemplo: 0,30; 0,90; 1,20; etc. A los que figuran en el archivo de escenografía se les inscribirá su nomenclatura correspondiente y si es material que deberá construirse, se le identificará con numeración o abecedario progresivo. Para efecto de su reconocimiento en la planta escenográfica y en elevación y desarrollo que enviaremos luego a los talleres de realización.

Marcaremos con líneas punteadas todo aquello que en el armado figure distanciado del piso: plafones, vigas, etc. Estos serán dispuestos en lugares estratégicos para que no impidan el paso de la luz formando, como consecuencia, zonas de obscuridad; excepto si excepcionalmente, su colocación ayuda a acentuar un clima determinado.

Cuando los decorados son variados, conviene dibujarlos individualmente en papeles transparentes sueltos, colocándolos luego sobre el plano del set para un aprovechamiento de los espacios y para ajustar una perfecta distribución de sus superficies.

En el dibujo de la planta escenográfica, aclararemos la superposición de los bastidores entre sí; esto facilitará la tarea de los montadores cuando procedan al armado de los decorados en el estudio.

Tendremos en cuenta que tanto las puertas de acceso al mismo, como los espacios previstos para el tráfico de las cámaras, boom, equipo técnico y lugares de desplazamiento de los actores en los decorados, sean fáciles de transitar evitando obstáculos que dificulten sus movimientos.

Si son varios ambientes ligados entre sí, cuidaremos de que los perfiles de las paredes que los dividen estén ajustados a un posible barrido de cámara y presenten las mejores posibilidades para un buen encuadre.

Para lograr efectos visuales de mayor profundidad, podremos colocar elementos de referencia, siempre que su utilización guarde relación con los decorados: podrán ser columnas, rejas, esculturas, faroles, etc.

Estas referencias son colocadas en primer término para que la lente de la cámara pueda obtener un plano que, en relación a los que se encuentran más alejados, acentúe la perspectiva de los decorados y produzca en el telespectador una ilusión de mayor profundidad.

Otra manera de alcanzar este objetivo es en lo posible y siempre que se justifique, las paredes que conforman un determinado ámbito, evitando a la vez que presenten en su conjunto una disposición monótona de formas arquitectónicas.

En la planta escenográfica las “tripas” serán dispuestas atrás de los bastidores que tengan aberturas determinadas por los espacios libres que delimitan sus puertas, ventanas, arcadas, etc. Según la decoración que presenten podremos utilizarlos para ambientes interiores o exteriores. Los forillos para interiores alojan, en su superficie, distintos tipos de revestimientos: ladrillo, madera, piedra u otra característica arquitectónica, que podrán estar pintados o realizados con materiales de relieve; su ubicación detrás de la puerta o arcada servirá para dar variedad de imagen al espacio que se ve a través de la abertura y si a la vez colocamos sobre esa superficie un cuadro o un mueble, sugerimos la continuación de un ámbito con otras dependencias. En los casos de reproducciones de murales artísticos o decorativos su empleo enriquecerá el decorado. Los forillos para exteriores relacionan un ambiente con los distintos accidentes topográficos que presenta la naturaleza y que sugerirán el terreno en que aquél se haya ubicado. Su pintura, realizada con técnicas realistas, muestra imágenes en las que se destaca la utilización de la perspectiva, ya que su finalidad es la de lograr efectos de mucha profundidad. Su colocación detrás de una ventana dará la sensación de que estamos instalados en un piso alto o al nivel de la calle, frente al mar, o en una zona fría rodeada de montañas nevadas, flanqueadas por un gran parque con árboles y plantas o en un desierto inhóspito.

Cuando la acción transcurre al aire libre, estos forillos se emplean colocando delante de ellos referencias: árboles, plantas, cercas, etc., ofreciendo al telespectador la imagen de un auténtico exterior.

Algunos forillos, como en el cine, son grandes paneles con ampliaciones fotográficas, pero el mayor efecto de realismo se consigue a través de la utilización de pantallas con imágenes móviles o “*back-projecting*”. Este recurso no es tan frecuente, ya que su costo es superior al de los forillos pintados o fotografiados.

Para su empleo se utiliza una superficie de tela de polietileno montada sobre una

armadura metálica que posee ruedas para su movilización; un proyector reflejará sobre él imágenes con movimiento, permitiéndole a un automóvil ubicado en el set transitar por las calles de distintas ciudades del mundo.

La importancia de llevar al televidente la ilusión de profundidad requiere de mucho oficio por parte del escenógrafo para lograrla con éxito. El uso de los forillos será otro aporte que, conjugado con los otros recursos mencionados, nos permitirá agudizar e incentivar la imaginación del telespectador para que él crea, a su vez el mundo que tiene ante sus ojos.

Para proceder al dibujo de los muebles en nuestra planta y lograr una mejor exactitud en sus medidas, utilizaremos el arquitectógrafo; en este se encuentran calados los contornos de los muebles con su escala correspondiente. Su uso nos facilitará la tarea. En cada decorado el estudio de la distribución de los muebles y los bastidores que conforman sus paredes deberá ser conjunto, ya que guardan dependencia y relación entre sí. Al dibujar una pared, ésta alojará un mueble cuyas medidas estarán ajustadas a su capacidad; si separamos a éste varios metros, encerraremos un espacio o dividiremos en dos partes un mismo ambiente. El tamaño y el número de los muebles estarán limitados por las dimensiones del espacio disponible en cada caso y su estilo y agrupamiento tendrá relación con el estudio que hemos realizado sobre las necesidades, el carácter y el clima de cada decorado.

El estudio de la planta escenográfica es el eje vital en la tarea del escenógrafo y la eficacia para llevarla a cabo incidirá luego en un resultado plenamente satisfactorio. Por esa razón, no dejaremos que nada se nos pase por alto; cada ambiente y sus detalles deben ser documentados con inquietud y conocimientos. Terminada la planificación, indicaremos en los decorados el título que identifica a cada uno de ellos; finalmente, deberá ser aprobada por el director de cámaras; de él depende que en la televisión la calidad de los escenarios esté acorde a su capacidad artística en el momento de realizar la toma.

Elevación y desarrollo

Al confeccionar la planta escenográfica tendremos en cuenta el aprovechamiento de los materiales existentes en los depósitos; estos materiales, mediante la ejecución de algunas reformas, podrán cambiar de fisonomía, ayudando a aligerar el presupuesto del que se dispone. Este podrá variar según la importancia que se quiera dar al espectáculo y, de ésta manera, mantendremos el equilibrio en los costos que nos permitirán derivar parte de él en los elementos que deberán ser construídos.

Para efectuar el dibujo de los elementos a construir, tomaremos a la figura humana como la relación de medida; ésta, ajustada a la misma escala de nuestro desarrollo, nos servirá de comparación con las proporciones de los volúmenes, a fin de ajustarlos con la realidad, exagerarlos o disminuírlos, según sea el objetivo que se persigue. Esta relación figura humana-elemento escenográfico tendrá *vigencia luego, con la presencia del actor en el decorado*.

El objetivo del dibujo de la elevación y desarrollo tiene como finalidad concretar la conformación de un elemento, estableciendo con precisión todas las variantes arquitectónicas que el mismo pueda ofrecer con su presentación en planta, frente, perfil e indicaciones de la textura y color de sus superficies.

Para ello, procederemos a transportar en un papel de boceto las medidas que dicho

elemento presente en nuestra planta escenográfica en una escala mayor: por ejemplo, si aquella fue realizada en escala 1:50, en nuestro boceto estará representada a la escala 1:25.

La graficación de la planta del elemento nos permite elevar con líneas suaves las prolongaciones de los puntos perimetrales que nos servirán de guía para determinar las alturas y espesores de los volúmenes de su conformación. Así hemos obtenido el dibujo del elemento escenográfico visto de frente; procederemos a prolongar nuevamente las líneas paralelas de su elevación para establecer con ellas el perfil correspondiente y, una vez logrados la forma y el volumen indicaremos las acotaciones correspondientes a la textura y colores de la superficie, que serán acondicionados según sea la necesidad del caso. Cuando presentan en su estructura detalles que no se pueden aclarar con precisión, es conveniente dibujarlos en tamaño natural o hacer plantitas que facilitan una correcta interpretación al personal de los talleres de realización. Los componentes, en caso de ser varios, se enumerarán correlativamente o por orden alfabético y en el mismo orden con que figuran en la planta escenográfica.

Talleres de realización

Concluida la confección del dibujo de la elevación y desarrollo, éste es enviado a los talleres de realización para que ahí se efectúen, a través de las especialidades participantes, los trabajos inherentes a la construcción de los elementos escenográficos que en ella figuran y, según la magnitud que presente, efectuaremos la entrega con la anterrelación suficiente para facilitar la máxima dedicación.

A fin de aclarar posibles dudas en su interpretación nos pondremos en contacto con el jefe del taller, es decir, con la persona que tendrá la posibilidad de que todo lo que ha sido planificado sea llevado a cabo correctamente. Su misión consistirá en controlar, coordinar y distribuir, entre las secciones a su cargo, las tareas afines a cada especialidad: carpintería, realización escenográfica, pintura, taperolado, depósito de decorados, etc.

Toda construcción que se efectúe en la carpintería deberá ser desarrollada de manera tal que sus dimensiones y peso faciliten su continuo traslado; para esto, en nuestros proyectos, nos ajustaremos a los módulos convenientes para cada rubro. Para ejemplificar referencias a la escala de los módulos usuales para los bastidores, indicando las medidas que le corresponden según el orden progresivo de cada unidad.

Ancho = 0,15 m – Altura 2,80 m a 3,50 m.
Ancho = 0,30 m – Altura 2,80 m a 3,50 m.
Ancho = 0,60 m – Altura 2,80 m a 3,50 m.
Ancho = 0,90 m – Altura 2,80 m a 3,50 m.
Ancho = 1,20 m – Altura 2,80 m a 3,50 m.
Ancho = 1,50 m – Altura 2,80 m a 3,50 m.
Ancho = 1,80 m – Altura 2,80 m a 3,50 m.

Para obtener una altura mayor a la que establecen los módulos, se emplearán bastidores menores o suplementos que se acoplarán en los niveles superiores y, para aumentar la extensión correspondiente al ancho del módulo mayor, o sea, el de 1,80 m; esta medida podrá ser duplicada o triplicada a 3,60 m ó 5,40 m abisagrando su superficie en una o dos partes y manteniendo así su medida originaria. En los bastidores o cualquier otro elemento para programas musicales varían los términos, ya que el caso ofrece al escenógrafo mayor

libertad de vuelo imaginativo, permitiéndole la creación de formas irregulares y volúmenes de mayores dimensiones.

Mientras los carpinteros construyen armillas de los bastidores, los realizadores escenográficos se ocuparán de la pintura que decorará esa superficie y que, según el caso, podrán ser motivos abstractos, moldurados u ornatos de características clásicas o imitaciones de mármoles, maderas, ladrillos u otras variedades de revestimientos, forillos con vista de calles o edificios, paisajes arbolados o montañosos o cualquier otra variante que figure en el desarrollo escenográfico. Para ello se realizan bastidores de tela, generalmente manta, sobre piso de madera; fijándolas sobre el mismo con clavos dispuestos en los bordes interiores. Para lograr una exacta reproducción del motivo proyectado se le divide previamente con una cuadrícula que, ampliada a una escala mayor y transportada sobre superficies de tela, permite obtener las medidas que están determinadas en las dimensiones reales.

Tanto la tarea del dibujo como la de la pintura es llevada a cabo por los realizadores escenográficos de pie; como consecuencia, sus elementos de trabajo son: carboncillos, pinceles, y reglas o escuadras, con las cuales disponen de prolongaciones que le permiten tomar cómodamente contacto con el plano que se encuentra al nivel de sus pies.

Una vez finalizada la decoración de las telas y cuando estas se encuentran perfectamente secas, se desclavan y retiran del piso con el fin de incorporarlas a las armillas que fueron construídas por los carpinteros para que ellos efectúen la tarea de taperolado, es decir, la fijación de las telas en las armillas mediante el claveteado.

Cuando en el desarrollo escenográfico se indican detalles mediante los cuales se quieren obtener mayores efectos de relieve que los que se logran a través de la pintura, ya sea el caso de balaustres, capiteles, frisos con representaciones alegóricas u otra variedad arquitectónica, éstos son realizados mediante el empleo del papel maché, moldeados con yeso y cola.

Esta tarea consiste en modelar primero el motivo deseado hasta obtener el modelo definitivo sobre el que se trabajará superponiendo sucesivas capas de papel engomado y hasta lograr un molde rígido y espeso. Una vez secado se retira del molde y se procede a la pintura.

El empleo del papel maché o cartapasta tiene como finalidad que los elementos construídos con ésta técnica posean una estructura liviana y a la vez, permitan obtener con los mismos moldes nuevas realizaciones.

Depósito de escenografía

Toda la extensa gama de elementos escenográficos existentes y los que se construyen periódicamente en los talleres de realización son ordenadamente almacenados en depósitos donde el personal que ahí trabaja procede a la tarea de seleccionarlos y agruparlos por sectores, según sean las características y finalidad de uso de cada uno de ellos.

Los que fueron creados para una determinada ocasión ya que, por su estructura, carecen de utilidad posterior, son descartados en esta selección procediendo a su desarme para ganar espacio y aprovechar en otras construcciones el material rescatado.

Para llevar un control y facilitar la visualización de cada una de las unidades que ahí se depositan, éstas son registradas en un archivo escenográfico o catálogo a través de su graficación con ilustraciones, fotografías o dibujos en los que figuran las medidas

correspondientes y la nomenclatura que las identifica y, separadas por rubros según su utilidad por ejemplo: chimeneas, columnas, puertas, forillos, pilastras, etc...

La utilería

Para la elección de muebles y adornos para la ambientación de los decorados, el escenógrafo acudirá a los depósitos de utilería donde seleccionará el material necesario para cada una de las decoraciones que ha planificado. Este lugar es amplio; ahí se encuentran las secciones que se derivan de ésta: utilería de calle, tapicería y taller de utilería.

Todo cuanto sea posible imaginar se encontrará aquí pues, nadie podrá prever cuales serán los elementos que se necesitarán para ambientar la diversidad de escenarios que participan en el espectáculo de televisión. En ella tendrá que haber de todo, pasando desde un rígido asiento egipcio, a un mueble o un reciente diseño de líneas modernas. En este depósito los espacios están divididos en compartimientos y en cada uno de ellos se mantienen agrupados y clasificados los muebles y adornos de acuerdo a los diversos estilos, modalidades peculiares de cada uno de ellos o semejanza en cuanto a su finalidad. En el sector de muebles éstos serán separados: en cómodas, camas, roperos, sofás, sillones, bibliotecas, cuadros... Una vez que el escenógrafo ha indicado todo el material que utilizará, se revisarán todos los elementos y los que no estén en óptimas condiciones serán enviados al taller de utilería, ahí el personal dedicado a su mantenimiento procederá a su reparación.

En el sector de tapicería se efectuará la renovación parcial del tapizado de los sofás, sillones, o sillas que presenten deterioros debido al continuo uso y traslado al que son sometidos, así como también; llegado el caso, el retapizado de juegos completos por exigencias visuales y de armonía con los decorados. Aquí también se confeccionan los cortinados, *bandeaux*, colchas, etc... De acuerdo a los diseños realizados por el escenógrafo.

Todos los elementos de utilería que no se encuentran en este depósito deben ser conseguidos por el utilero de calle, que deberá salir en su búsqueda. Para ello lleva un sumario de todos los lugares o negocios claves a los que podrá recurrir para conseguir tal o cual cosa. Muchas veces su información no cubre la posibilidad de ubicación del material que busca; en este caso recurrirá a su ingenio para reemplazar la pieza, en ocasiones con una combinación de varios objetos hasta que, una vez terminada su obra, esta ofrezca la mayor semejanza posible con el original. Nada tendrá que escapar a sus posibilidades ya que en sus trabajos no caben “los imposibles”.

Montaje en el set o el estudio

Para llevar a cabo el ordenamiento del armado de los decorados en el estudio nos pondremos en contacto con los encargados de las especialidades que participan de esta tarea: montadores, pintores, carpinteros y utileros, para que tomen conocimiento de lo que hemos planificado en nuestra planta escenográfica, ya que ellos distribuyen a su vez, y organizan el trabajo entre el personal a su cargo. Es importante que este personal esté perfectamente informado agilizándose así el armado, evitando demoras, ya que para el mismo se dispone un tiempo para el montaje y la ambientación de todo un completo

escenario al cual se debe ajustar. El tiempo que se llevan es aproximadamente entre tres o cuatro horas de labor, término que podrá variar en el caso de montajes muy complicados.

El primer paso estará a cargo de los montadores que comenzarán por ensamblar entre sí todos los bastidores y puertas, ventanas y todo componente que conforma las paredes de los escenarios, ubicándolos según las especificaciones con que fueron diagramados; levantadas todas las paredes se procederá al ajuste de los detalles; se asegura el normal funcionamiento de las puertas, se colocan espejos, se ajustan las imperfecciones en las uniones de los bastidores y, finalmente se traban todas las paredes para mantenerlas rígidas.

Finalizando el trabajo de los montadores, comienza el de los pintores que disimularán las uniones de las paredes, así como también aplicarán el color indicado a cada uno de los módulos que comprenden la escenografía. Ciertos elementos de ésta por ejemplo: rejas, columnas, puertas u otro tipo de componentes serán pintados con anterioridad a fin de agilizar la tarea en el estudio. Cuando es necesario adornar las paredes de los decorados de otro tipo, simplemente se guarda y esta tarea podrá ser efectuada en el estudio, mediante el estampado.

Concluida esta etapa corresponde a los cortineros y utileros. Estos especialistas trabajan en forma conjunta: los primeros se dedican al encortinado en cada ventana correspondiente, y los utileros dispondrán de la utilería para lograr la ambientación.

Se ubicarán primero los muebles grandes y voluminosos y posteriormente los detalles como lámparas, teléfonos, pinturas, etc., cuidando los arreglos florales de los jarrones, así como de la vetación en las ventanas o puertas vidriadas para lograr así el efecto real de la existencia de un jardín o parque.

La maqueta

En ocasiones, una vez que el escenógrafo ha concluido con el trabajo de creación de planos y bocetos, se procede a la realización de una maqueta. La misma es llevada a cabo generalmente a la escala 1:10 o sea, con medidas diez veces inferiores a las que tendrán los decorados en la realidad.

Su utilización podrá variar según sea la finalidad de empleo para la que es destinada. Es así que, según la complejidad de determinadas escenografías, su reproducción permitirá estudiar a través de ella y con mayor precisión los detalles para su futura construcción en los talleres de realización. Cuando se requiere de visualizar el lugar físico que rodea la acción escénica, su empleo funciona como sustitución de decorados. Es decir, que si tenemos contruídos en el estudio varios de los escenarios que conforman las situaciones del argumento; y de esta forma la maqueta ofrecerá ubicación para la colocación de las cámaras. Otras variantes que ofrece su utilización es cuando se quieren lograr situaciones de catástrofes, o sea, derrumbes o explosiones, para tales casos, las maquetas estarán trucadas y provistas de dispositivos creados especialmente para cada caso.

Escenografía para exteriores

Hemos tomado conocimiento de las posibilidades de un estudio de televisión al ofrecer de acuerdo a una superficie, determinada por las cuatro paredes y techos que conforman su

capacidad de absorción y que darán cabida a la variedad de escenarios que en el se puedan desarrollar según la estructura que esté presente.

Pero no todos los decorados se llevarán a cabo precisamente dentro de esos límites; existe otra variante que es frecuente en grandes superproducciones y es la realización de escenarios en espacios al aire libre. Esta alternativa permite al escenógrafo facilidades de lucimiento para desarrollar su tarea creadora, ya que lo que busca es lograr con estas construcciones, por lo general en lugares abiertos, efectos de mayor realismo y grandiosidad y que posibiliten a la vez el desplazamiento de gran cantidad de extras, carruajes, animales, etc.

La vista de un cielo y el paisaje que presenta la naturaleza, cumplirán la función de un inmenso forillo real que servirá de marco para la escenografía del caso, que podrá ser la reconstrucción de un castillo medieval, la perspectiva de la calle de alguna ciudad o pueblito, o la representación de una selva tropical.

Para relacionar estos lugares abiertos con las dependencias internas, se reproducen los ángulos o vías de acceso entre uno y otro ámbito, dentro del estudio de televisión. Si tomamos como ejemplo la escenografía de una calle en la que se encuentran ubicadas varias de las viviendas de los personajes que forman parte de la ficción, se construyen en el estudio en forma parcial detalles de sus fachadas y puertas de comunicación, reproduciendo con exactitud todas sus variantes arquitectónicas, con el propósito de que ofrezcan en su fisonomía la mayor similitud posible, así como también los decorados de las dependencias interiores de la vivienda.

De esta manera podremos obtener una escena hilvanada de manera tal que permitirá la integración de un escenario realizado al aire libre con lo que se encuentran dentro del estudio de televisión, sin que el telespectador pueda advertir el recurso empleado.

Finalmente veremos otra variante que forma parte del trabajo del escenógrafo de televisión y que no consiste precisamente en la creación de escenografías que sirvan de marco para este medio de difusión.

Se trata de los casos en que se deben recomponer escenarios con material suministrado por la misma realidad.

Una casona bien conservada, por ejemplo, puede servir para la ambientación de un programa histórico. Las viejas construcciones que se han mantenido a través del tiempo constituyen en ocasiones un escenario posible para la evocación televisiva de la época en que fueron contruidos.

Para la ambientación de hechos acontecidos, pueden elegirse escenarios naturales de características parecidas o similares a las que sirvieron de marco de esos acontecimientos.

En estos casos el escenógrafo, ya no es el hombre que reconstruye totalmente un ámbito escenográfico en el que se desarrollarán las imágenes de una época pasada, sino el minucioso ambientador de escenarios naturales que hayan sobrevivido al tiempo y a través de los cuales ese fabuloso mago que se llama televisión, puede hacernos viajar a épocas lejanas.

Ambientación

Es el perímetro o espacio físico dentro del cual se desarrolla la acción principal, junto con todos los demás elementos de construcción que sean necesarios para dar la impresión deseada, en un programa (o serie) específico.

Quedan incluidos: utilería, decoración, joyería, accesorios, el maquillaje, peinados, comida; todo aquello que refuerce o ratifique la ambientación requerida, de acuerdo al programa que se trate.

Podemos usar el término SET, como un conjunto de elementos requeridos: Vgr. "...necesitaremos el SET de sillones estilo victoriano... o un SET de sombreros para dama estilo Luis XVI..." etc.

Los estándares más usuales son:

Paneles estandar de 2.44 x 3.00 m. de 1.22 x 3.00 m.

Lo que se llama:

Tripas de 3.00 m. de largo x 0.80, 0.60, 0.40 y 0.20 cms. de ancho.

La escenografía para T.V.

Difiere de la de cine y la de teatro ya que el repertorio puede ser requerido en diferentes ocasiones. Es aconsejable que sea rico, numeroso y cambiante; es posible que se pueda recurrir continuamente a los depósitos de utilería, dado que la celeridad cambiante, propia del medio ofrece limitado tiempo para innovar.

Teniendo como relación, tanto la calidad de las tomas, así como la velocidad y cantidad del material requerido es fundamental equilibrar el hecho estético con los costos de producción previstos para cada caso, evitando que estos se abulten más allá de lo real.

El comunicador visual respalda su calidad profesional en la suma de conocimientos factibles de dibujo y pintura.

La fundamentación sobre historia del arte, historia social, períodos de arquitectura y geografía deben ser fuentes de consulta primordial. Debe estar familiarizado con el conocimiento de la forma y estructura de los árboles, plantas y jardinería. En general debe ser un buen observador, acucioso de la naturaleza y el mundo en que vive; poseer oficio en el manejo de las perspectivas y sus aplicaciones en T.V.

Es indispensable conocer los distintos lentes de la cámara, ya que deberá utilizar para la mejor toma de los decorados; así contribuirá a desarrollar las perspectivas en forma planificada y coherente. La T.V. como medio ágil, variado y rico ofrece mayor diversidad e inventiva que el teatro, el cine o la radio; dado que la agilidad y rapidez con que deben resolverse la diversidad de escenarios que exige el medio.

La T.V. es imagen y la imagen que ofrezca el conjunto de imágenes creadas y sugeridas, ayudará al telespectador a crear con nosotros el universo y ambiente de nuestro programa.

Efectos especiales

Un gran colaborador en la tarea que realiza el escenógrafo de televisión es el técnico de efectos especiales.

Sus conocimientos puestos en función para acentuar un determinado clima, deberán estar a prueba en todos los casos en que sean requeridos sus servicios. La gama de exigencias en relación a su función es ilimitada.

Algunos efectos especiales podrán aparecer ante nuestros ojos como de simple

aplicación; pero su empleo demandará, según las características de cada caso, un tratamiento y un estudio especial acorde con los fines e inquietudes perseguidos para el logro de cada necesidad.

Es así que podemos observar en algunos programas, escenas en las que se aplican efectos que establecen diversas variantes climáticas, tal es el caso de lluvias, niebla, nieve u otras en las que se describen situaciones bélicas inspiradas en temas históricos, de aventuras policiales, donde el empleo de armas provoca impactos de balas, explosiones, incendios o derrumbes.

En producciones de terror en las que todo es posible, incluso las cosas más absurdas, se procede a la creación y animación de elementos que constituyen el ingrediente con el que se producirán situaciones especialmente impresionantes, murciélagos que vuelan, un monstruo mecánico provisto de tentáculos o una mano amputada que se desliza como si realmente tuviese vida.

En el empleo de efectos especiales para escenas de catástrofes tales como luchas navales, hundimientos de buques, accidentes automovilísticos o ferroviarios, terremotos o inundaciones, su realización es llevada a cabo en función de las maquetas construidas para esos casos, ofreciendo situaciones que llegan a convencer al telespectador más incrédulo.

Consideraciones finales

A través de esta semblanza genérica se ha tratado de interiorizar al lector de la función que corresponde al escenógrafo dentro del espectáculo televisivo y las derivaciones que su labor implica para llevar a cabo la realización de una escenografía de televisión.

Para finalizar, señalaremos el mérito que corresponde a su función, en relación a sus colegas de otros países, que ven favorecida su tarea al disponer de un tiempo considerablemente mayor para el análisis y planificación de una idea así como también de los adelantos técnicos avanzados que facilitan su concreción.

Este es el caso de las maquinarias que de acuerdo a determinados moldes, reproducen en materiales plásticos y en serie todas las variantes arquitectónicas imaginables en el menor tiempo y costo posibles y que generalmente, luego de cumplir su misión son desechadas. Por esta razón, aquí todo se aprovecha, nada se desperdicia y todo tendrá, mediante el ingenio algunas modificaciones, una nueva utilidad.

Profesionales procedentes de otras latitudes corroboran lo dicho, al expresar su admiración por los resultados que se consiguen con medios precarios comparados a los de los países más adelantados. Pensemos entonces que cuando contemos con esos adelantos, sumados al advenimiento de la televisión a colores podremos concretar para nuestra exigente teleplatea un nivel de jerarquía acorde con lo que realmente merece.

Comentario

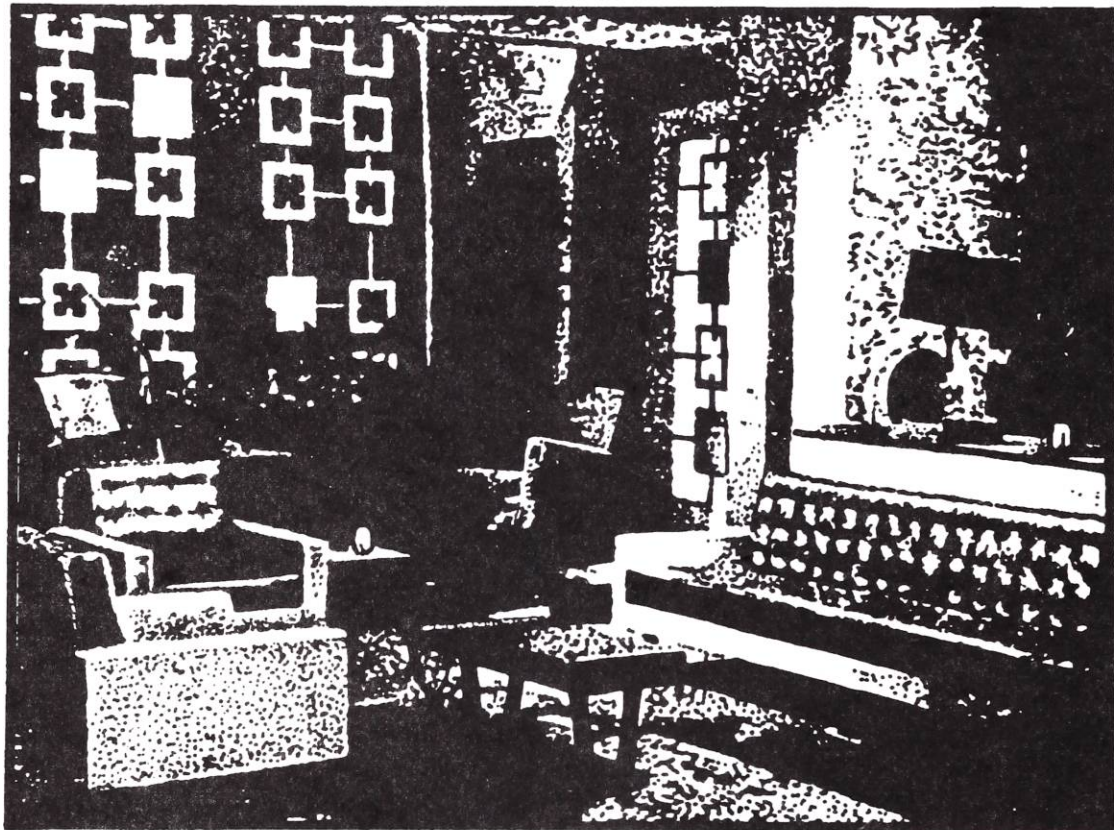
Es importante ofrecer un contexto adecuado al espectador televidente a partir de una ilusión de profundidad para contribuir al fenómeno de agudizar e incentivar la imaginación.

Cada ambiente y sus detalles deben estar racionalmente fundamentados y bien documentados.

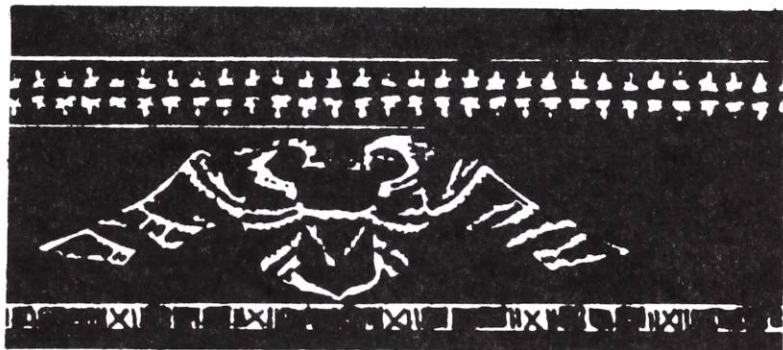
Técnicamente, es necesario evidenciar la identificación, a partir de un claro y sencillo sistema para titular y señalar la obra y el lugar de su depósito en bodega.

Sugerencias de escenografía



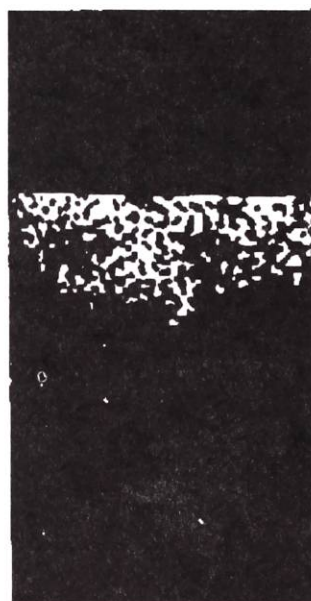
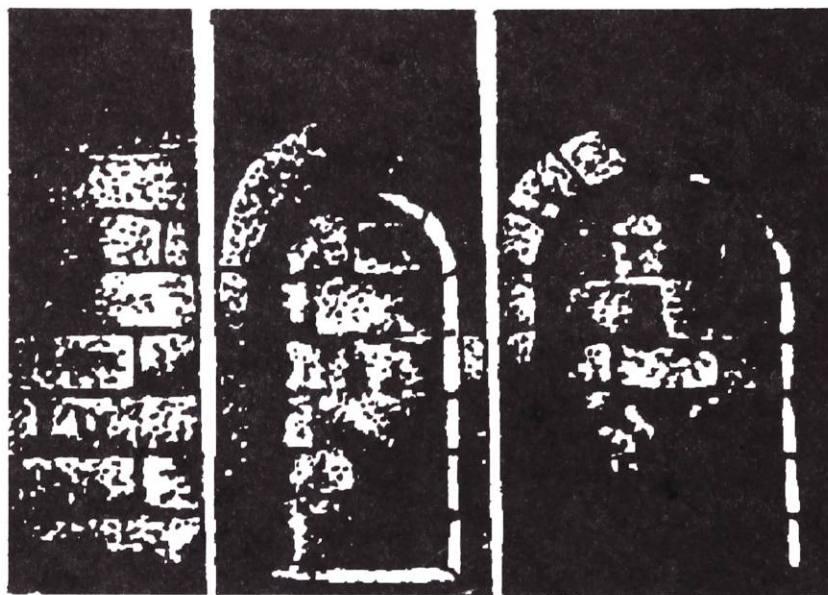










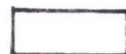




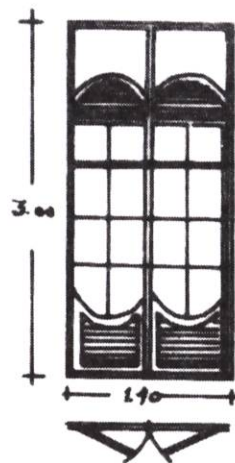
4



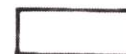
1

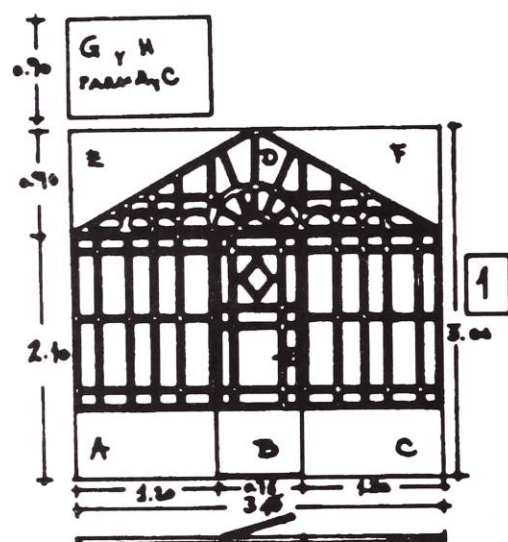
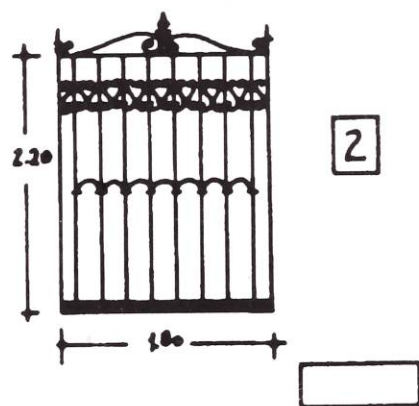


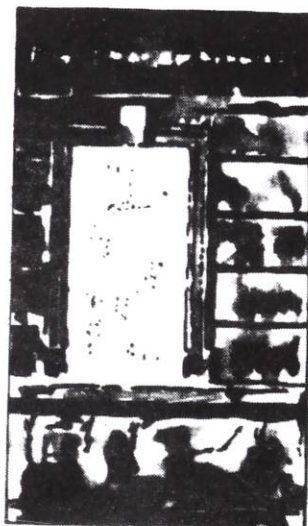
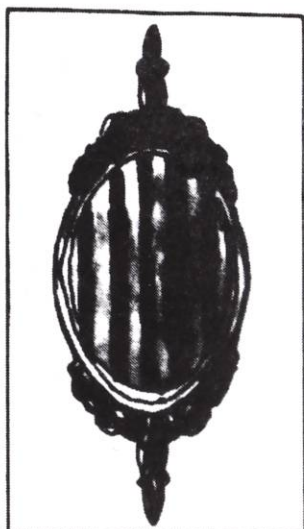
2



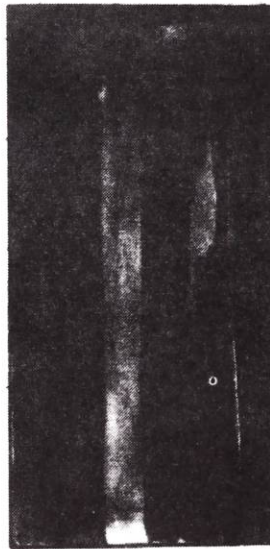
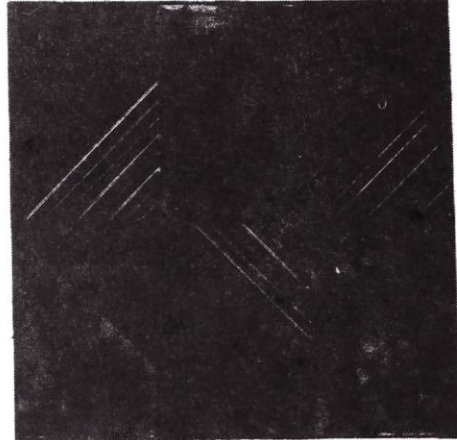
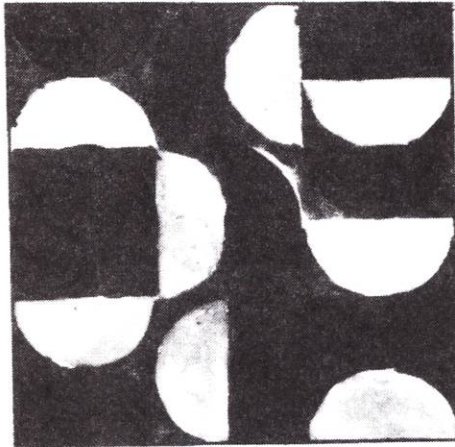
1

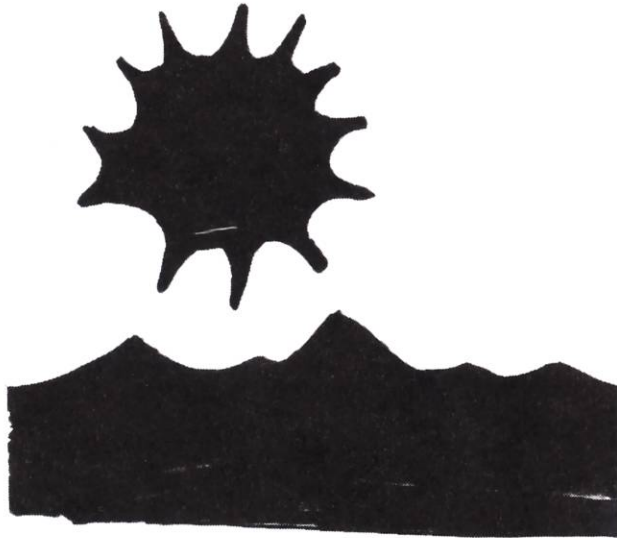






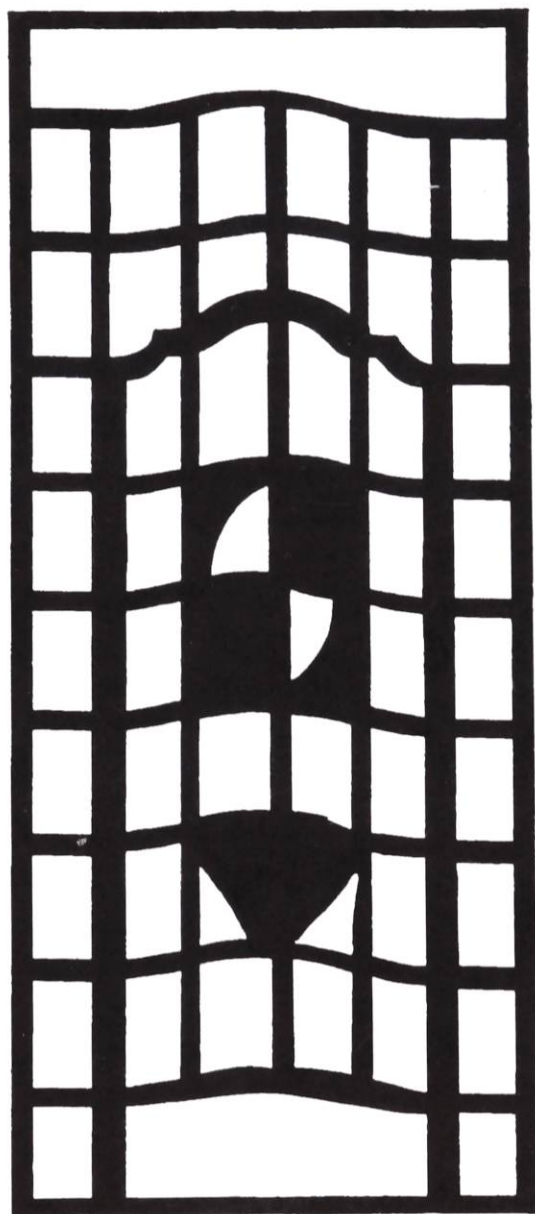
* * *



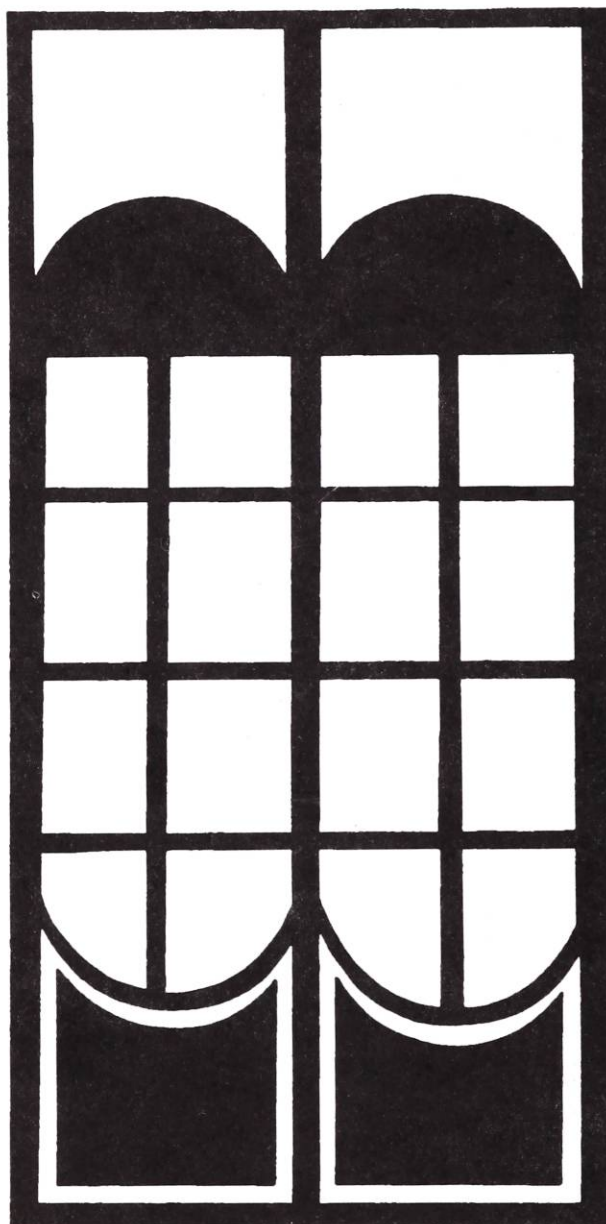




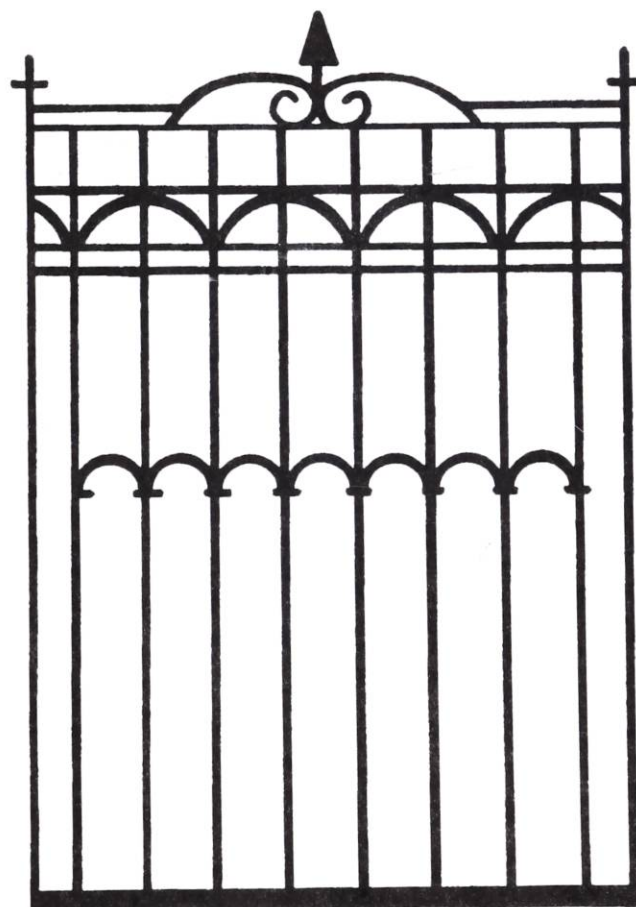
Piezas movibles



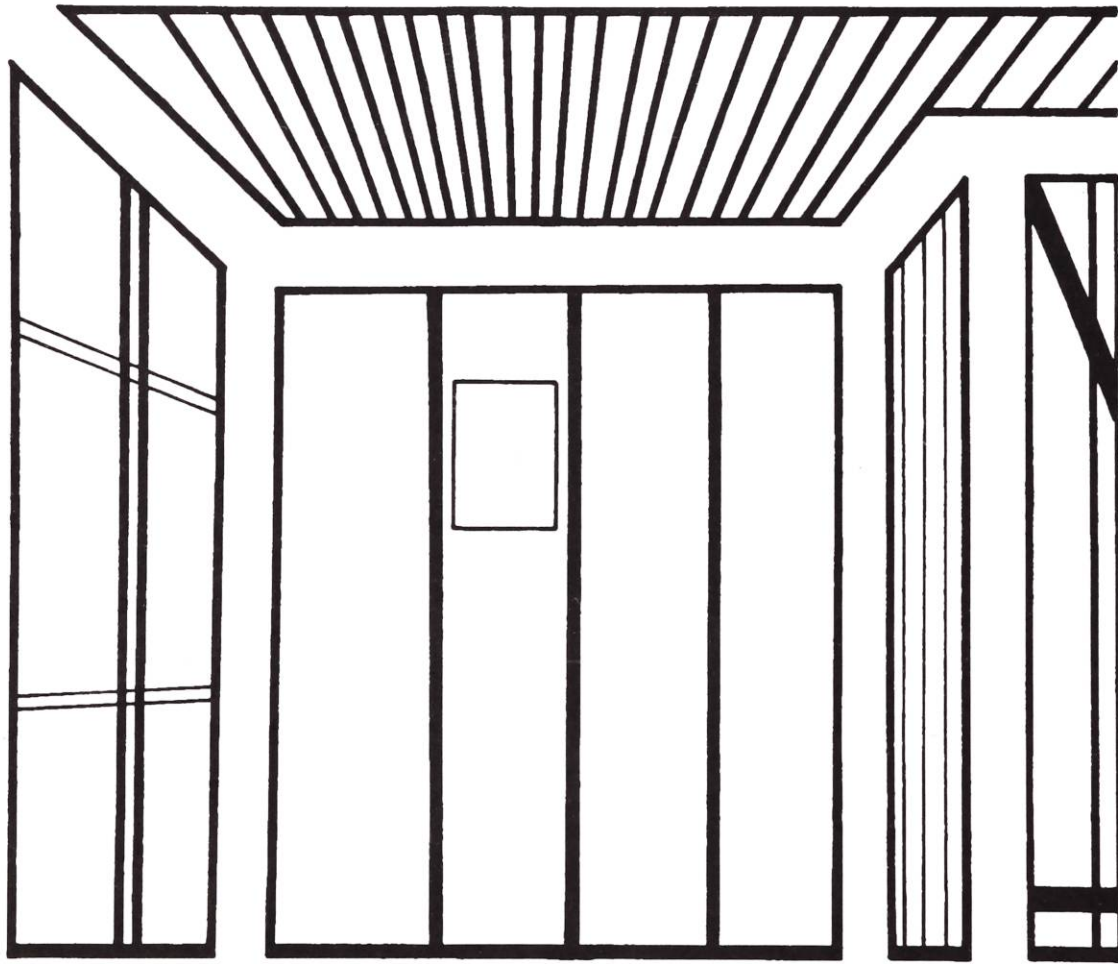
a - 1



a - 2



a - 3

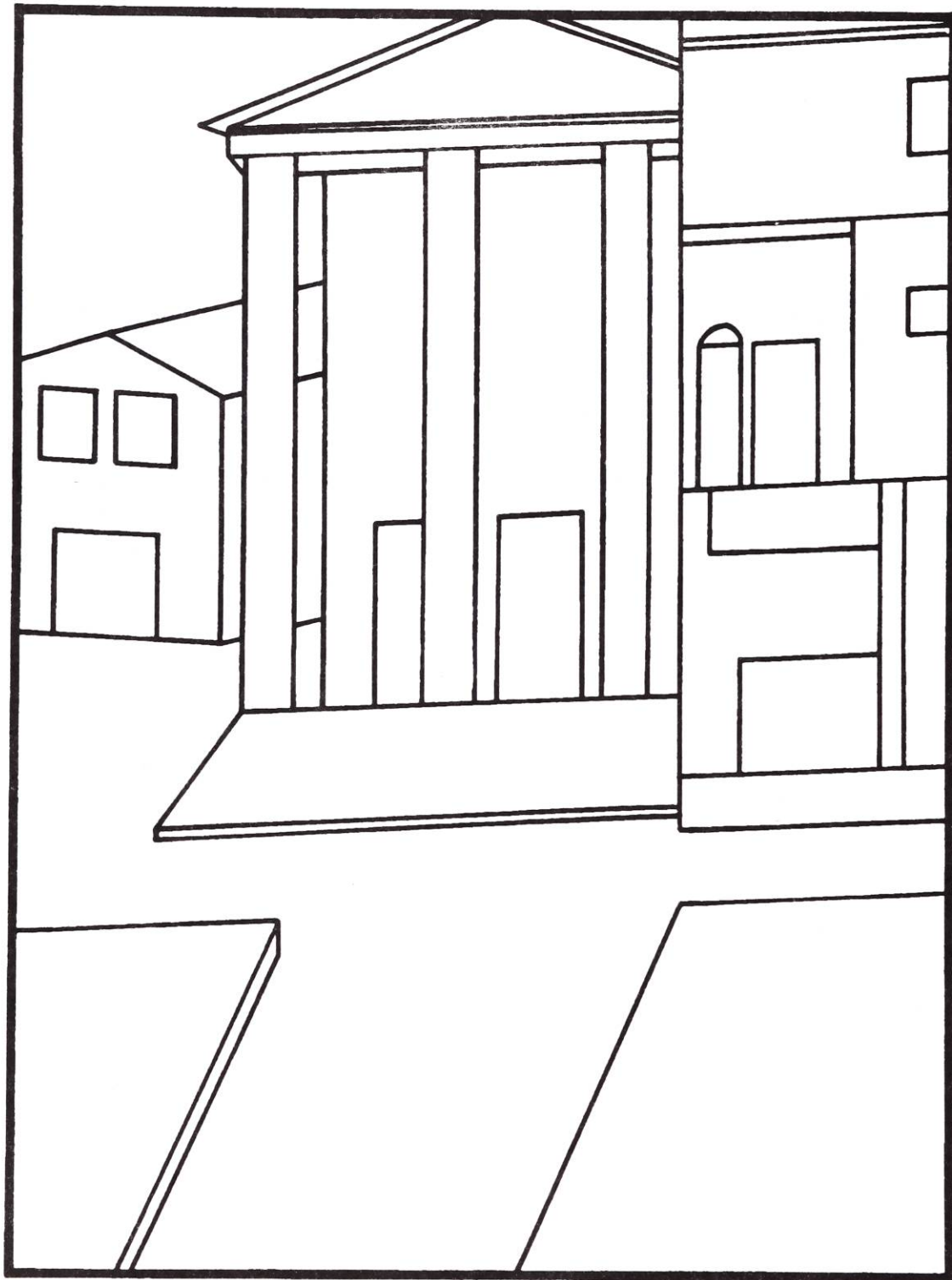


a - 4

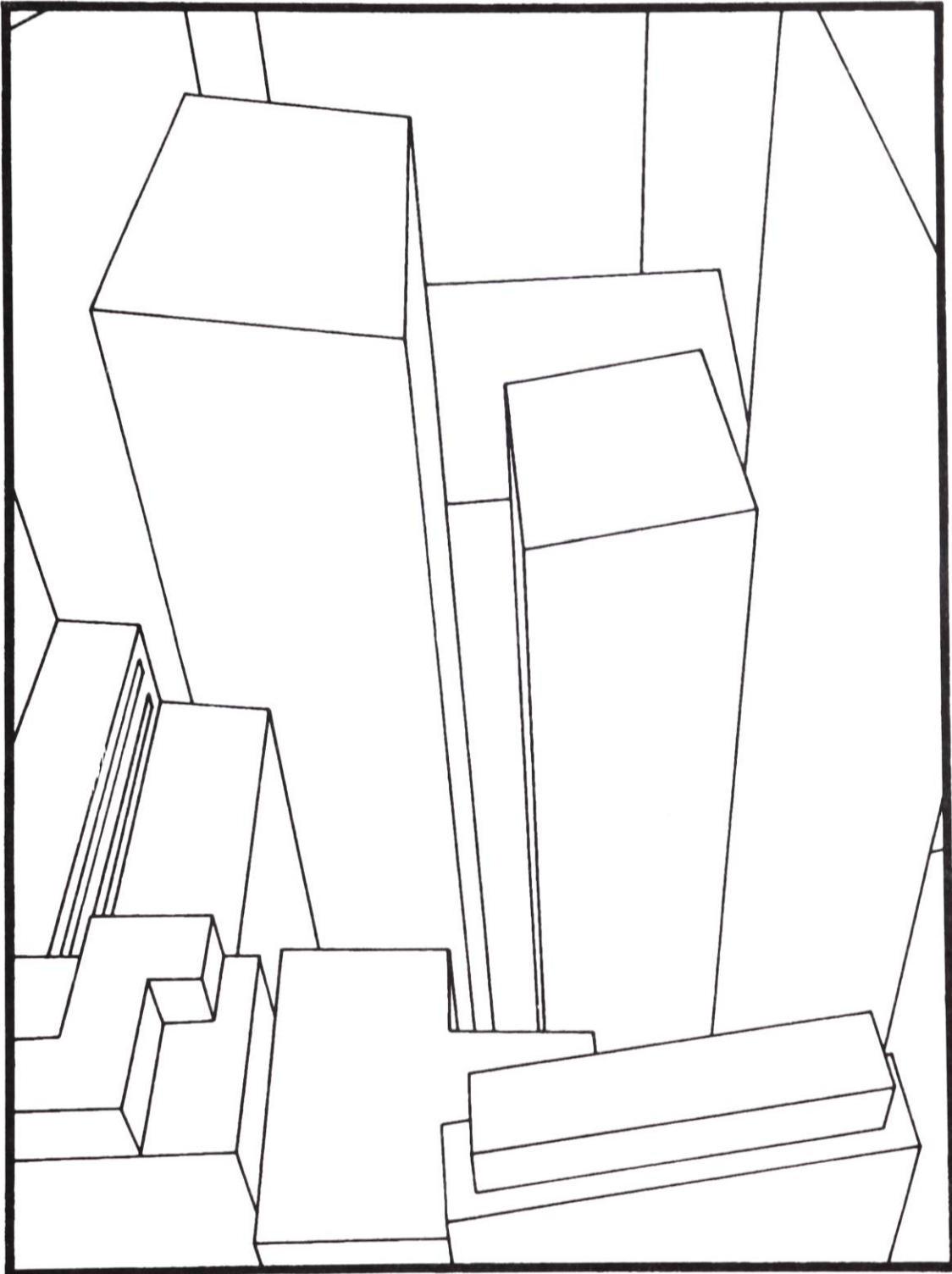
Fondos a manera de “Back Ground”



b - 1



b - 2

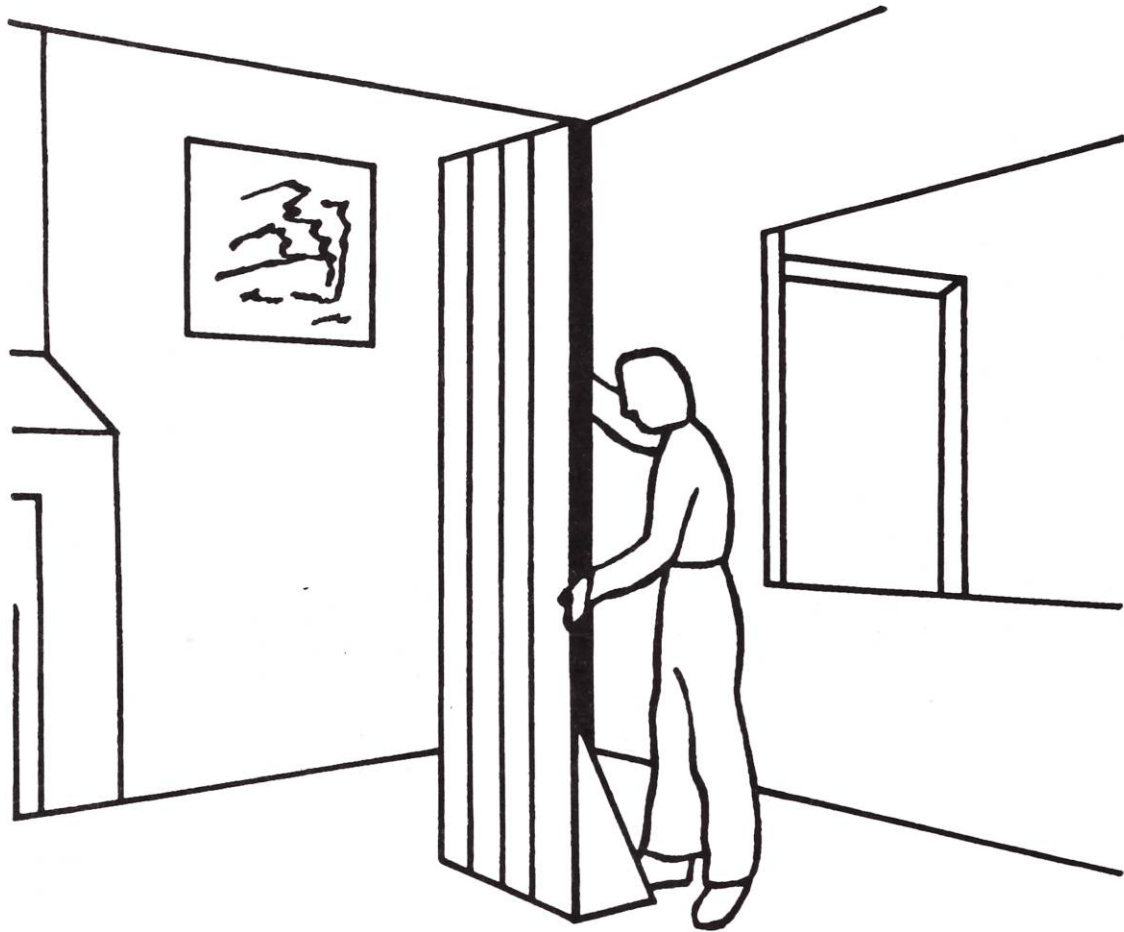


b - 3

Sugerencias de escenarios para teleteatro

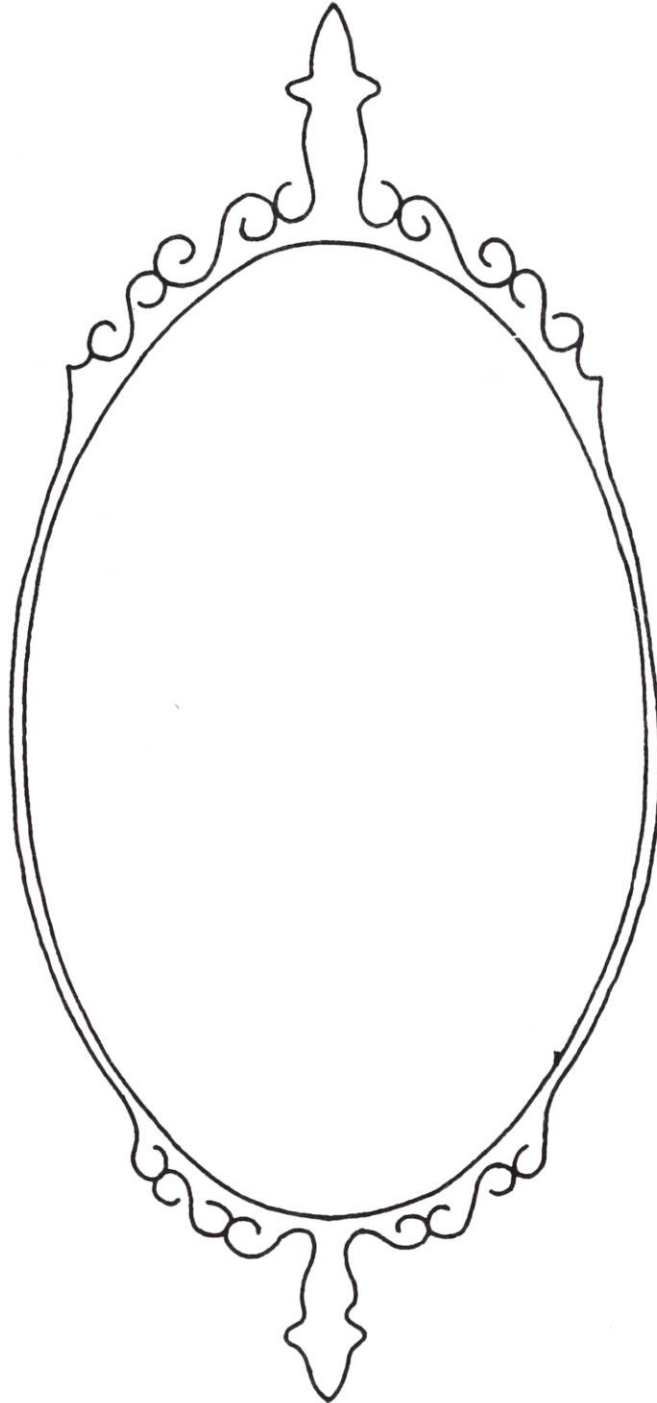


c - 1



c-2

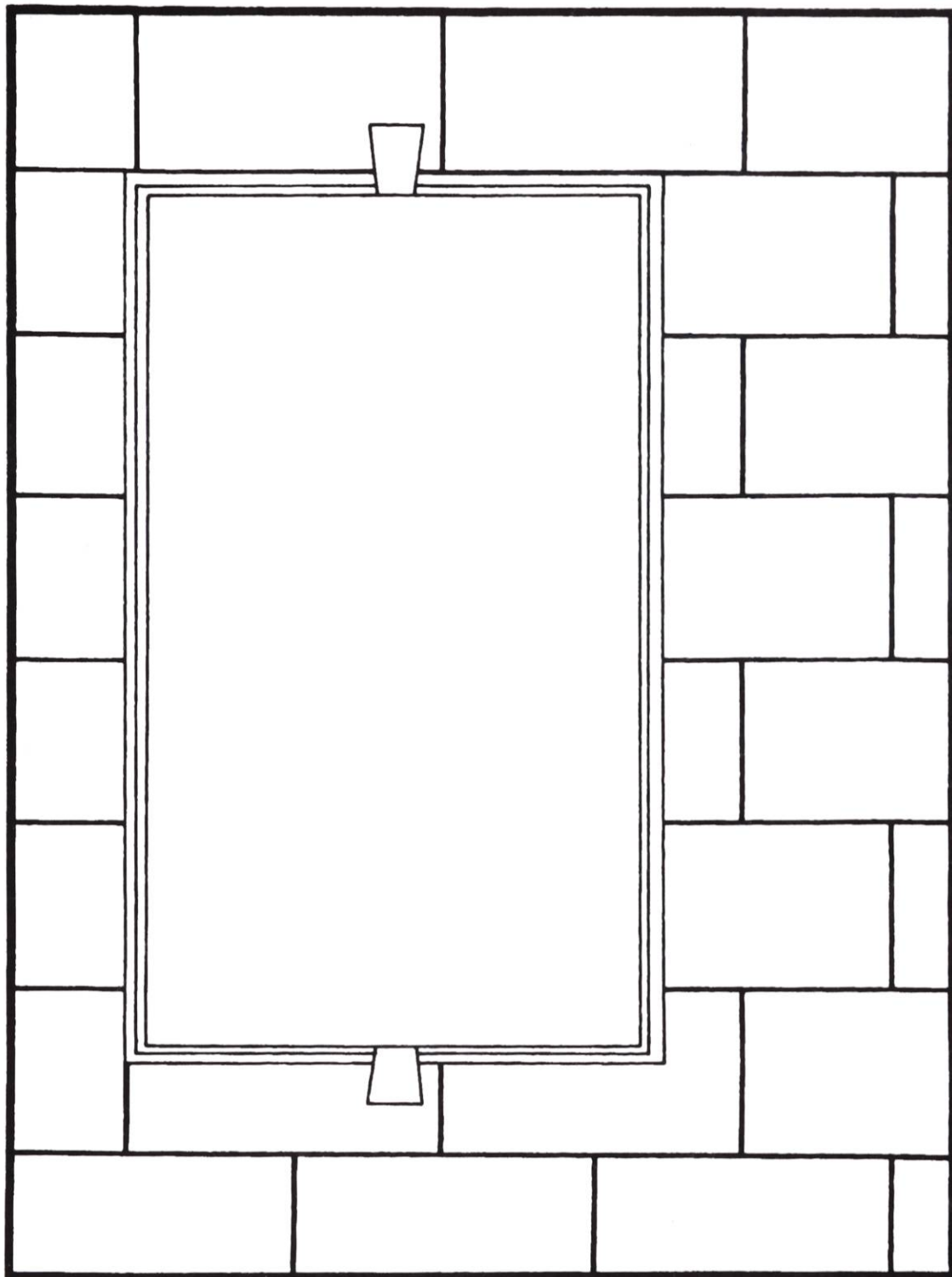
Alternancias decorativas



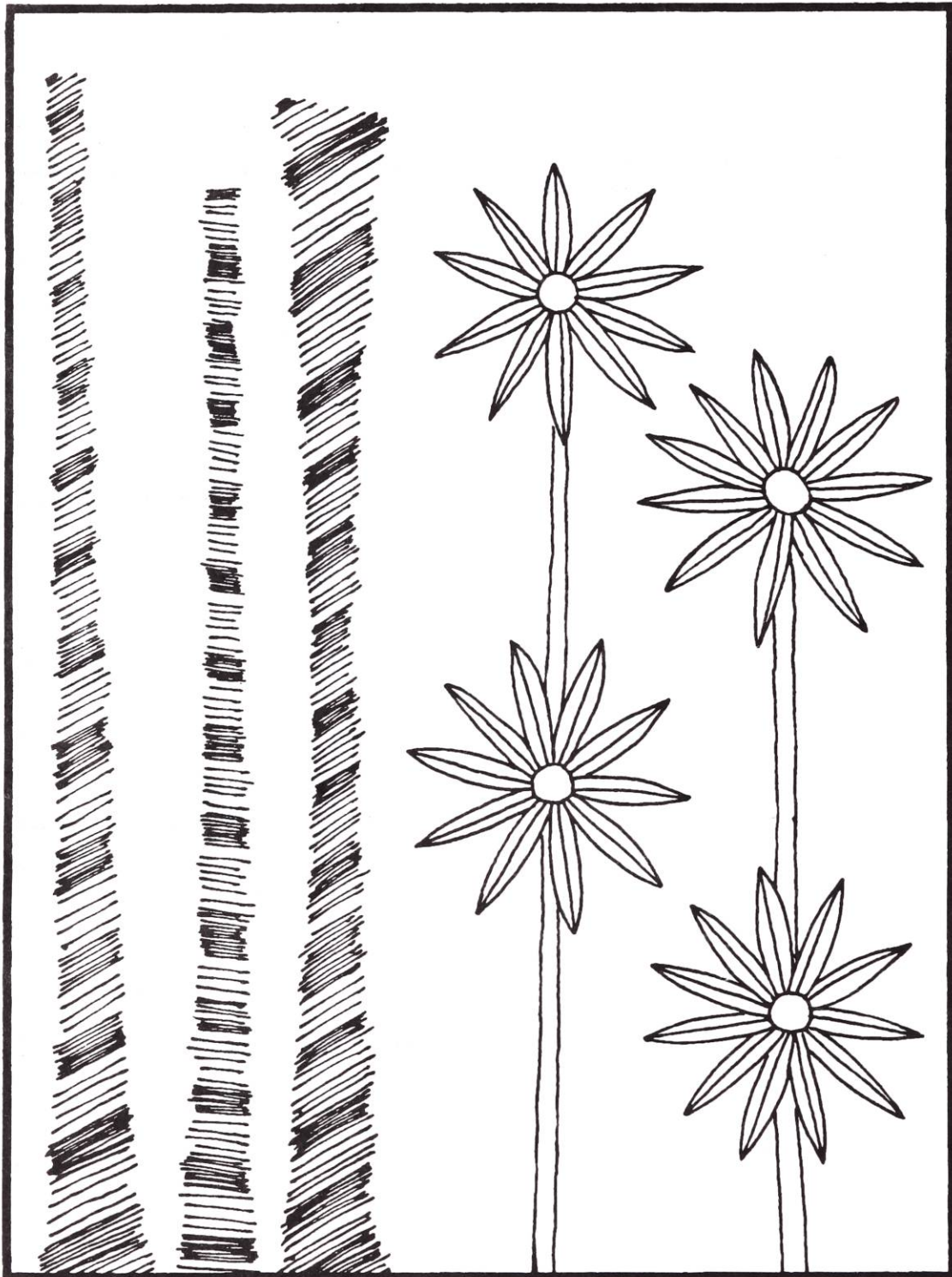
d - 1



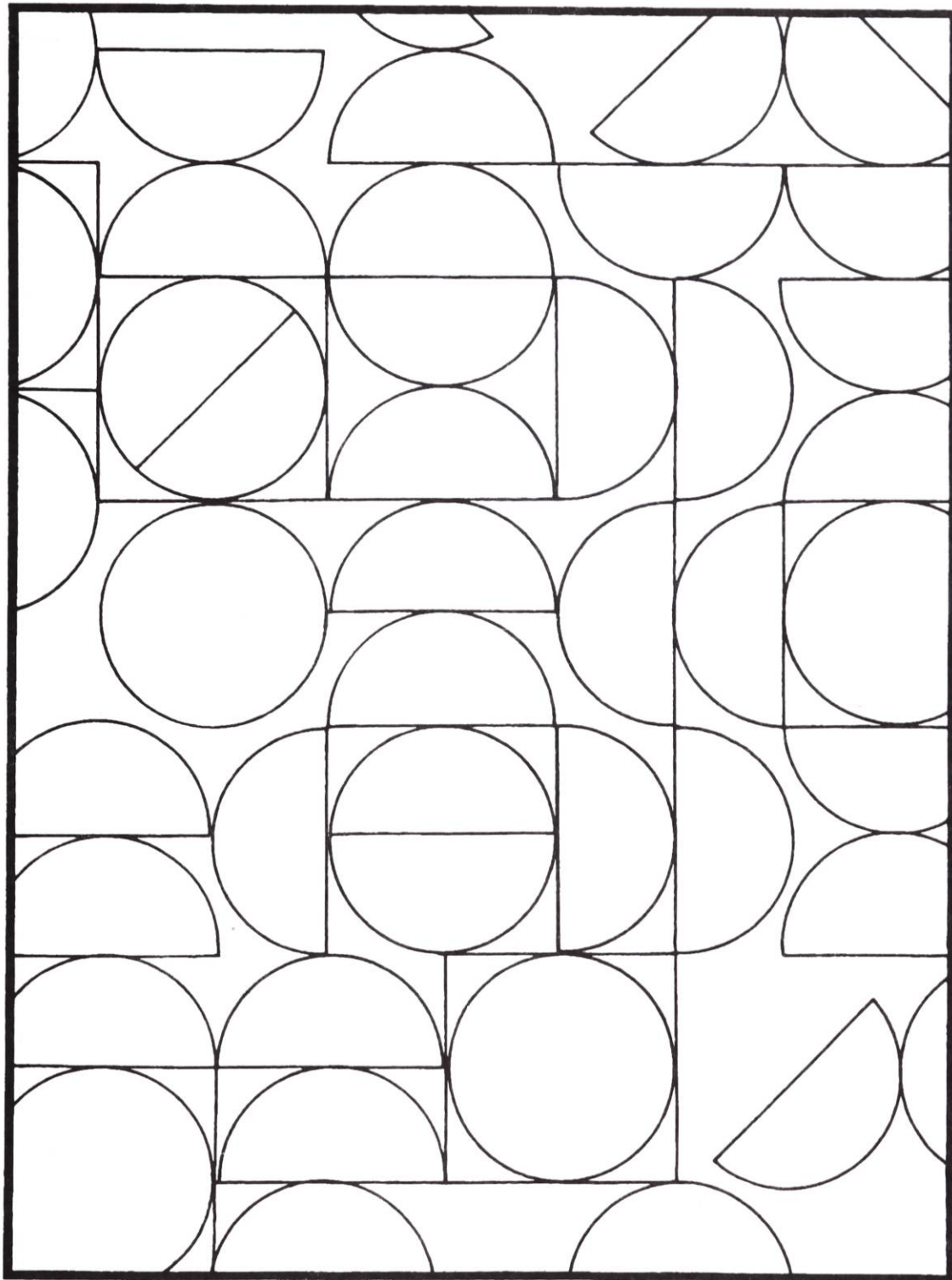
d - 2



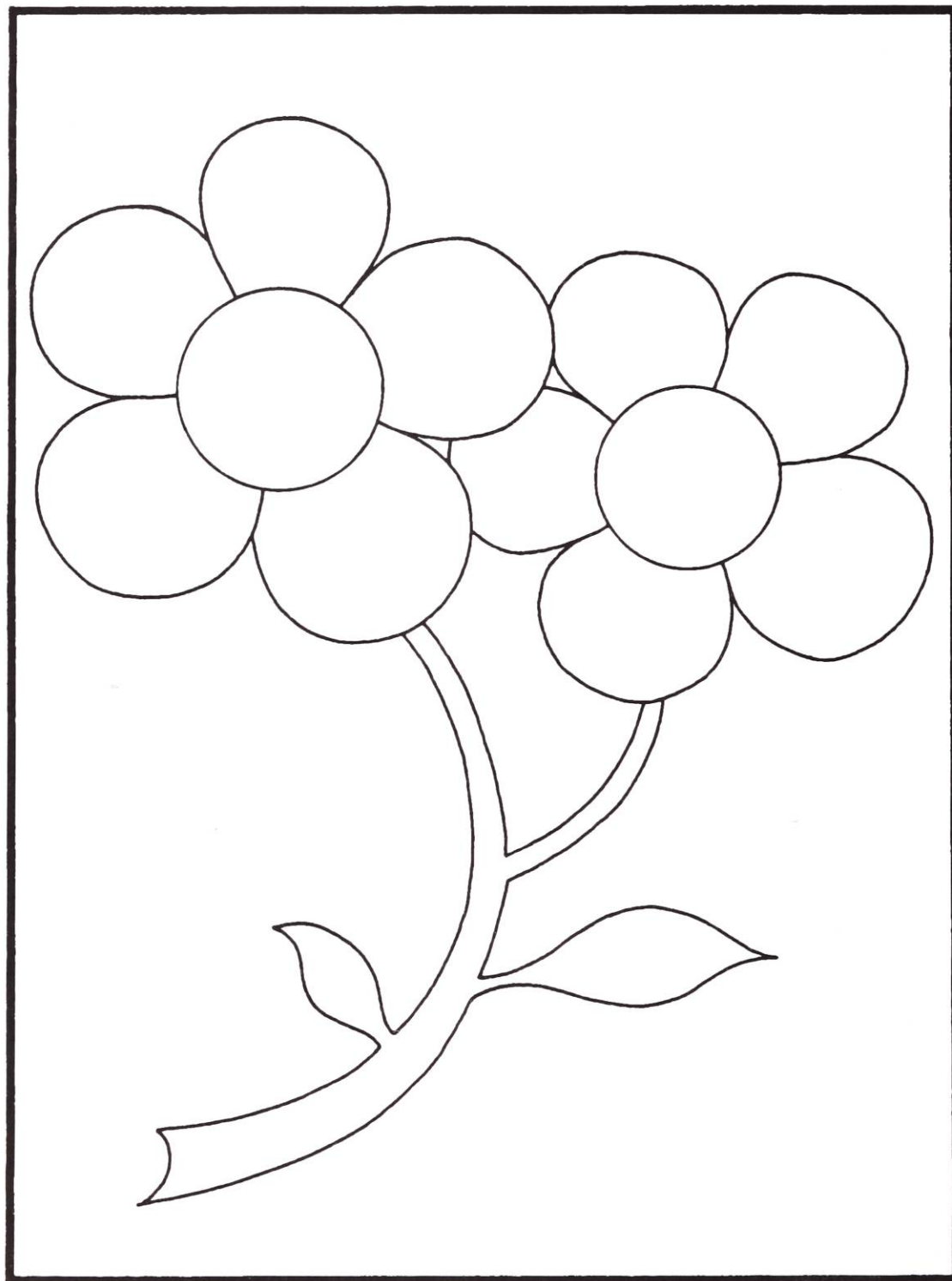
d - 3



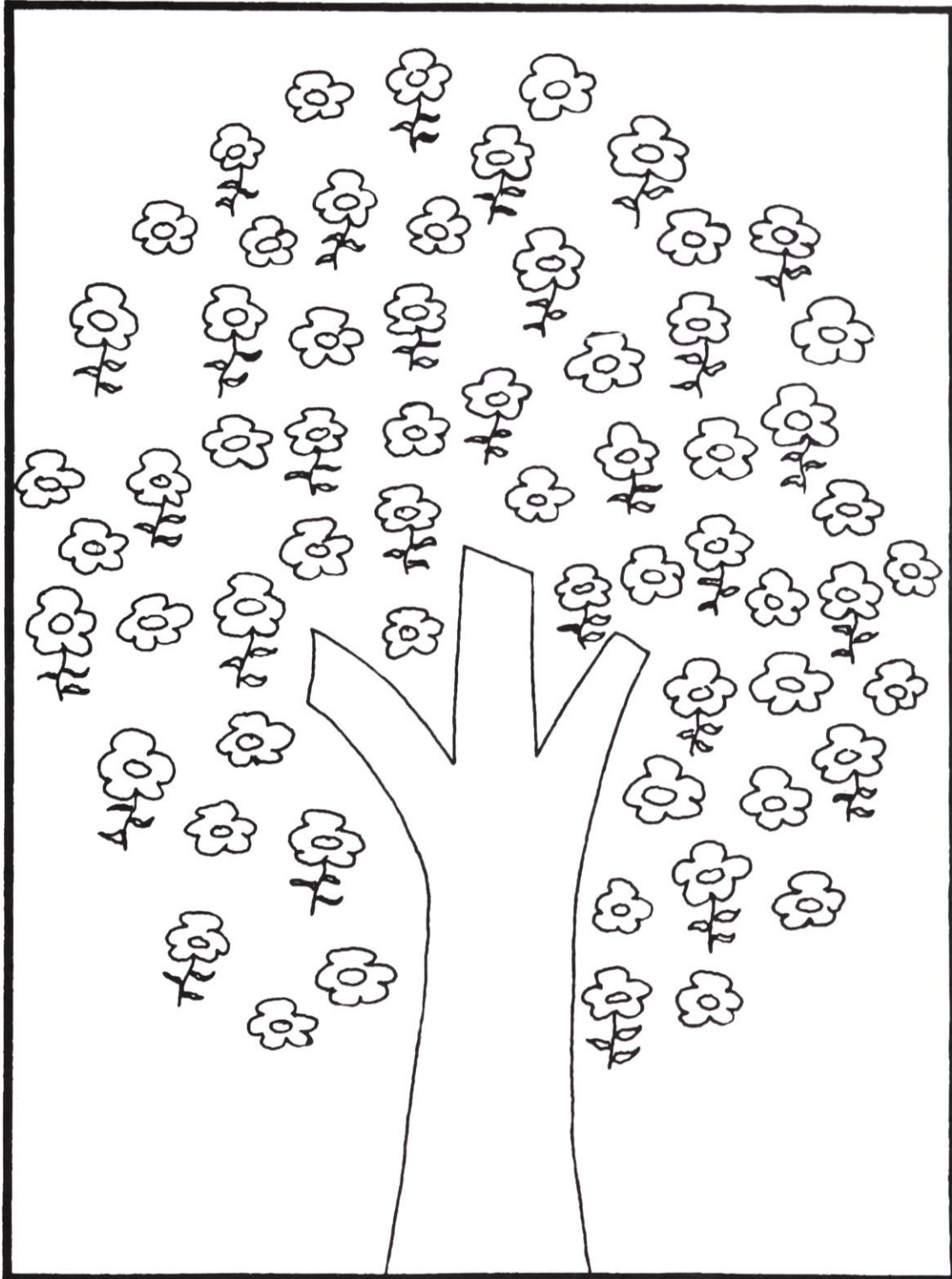
d - 4



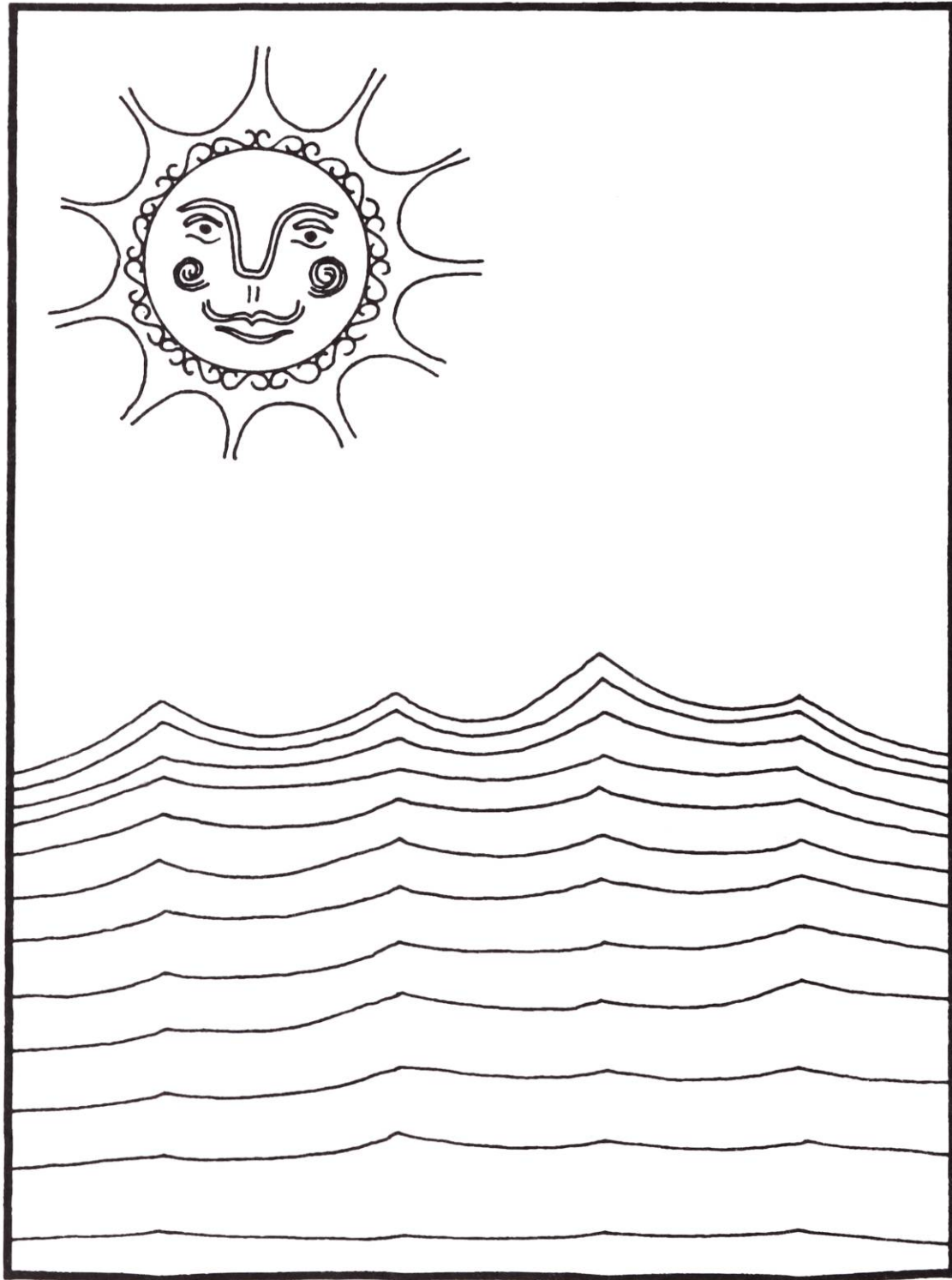
d - 5



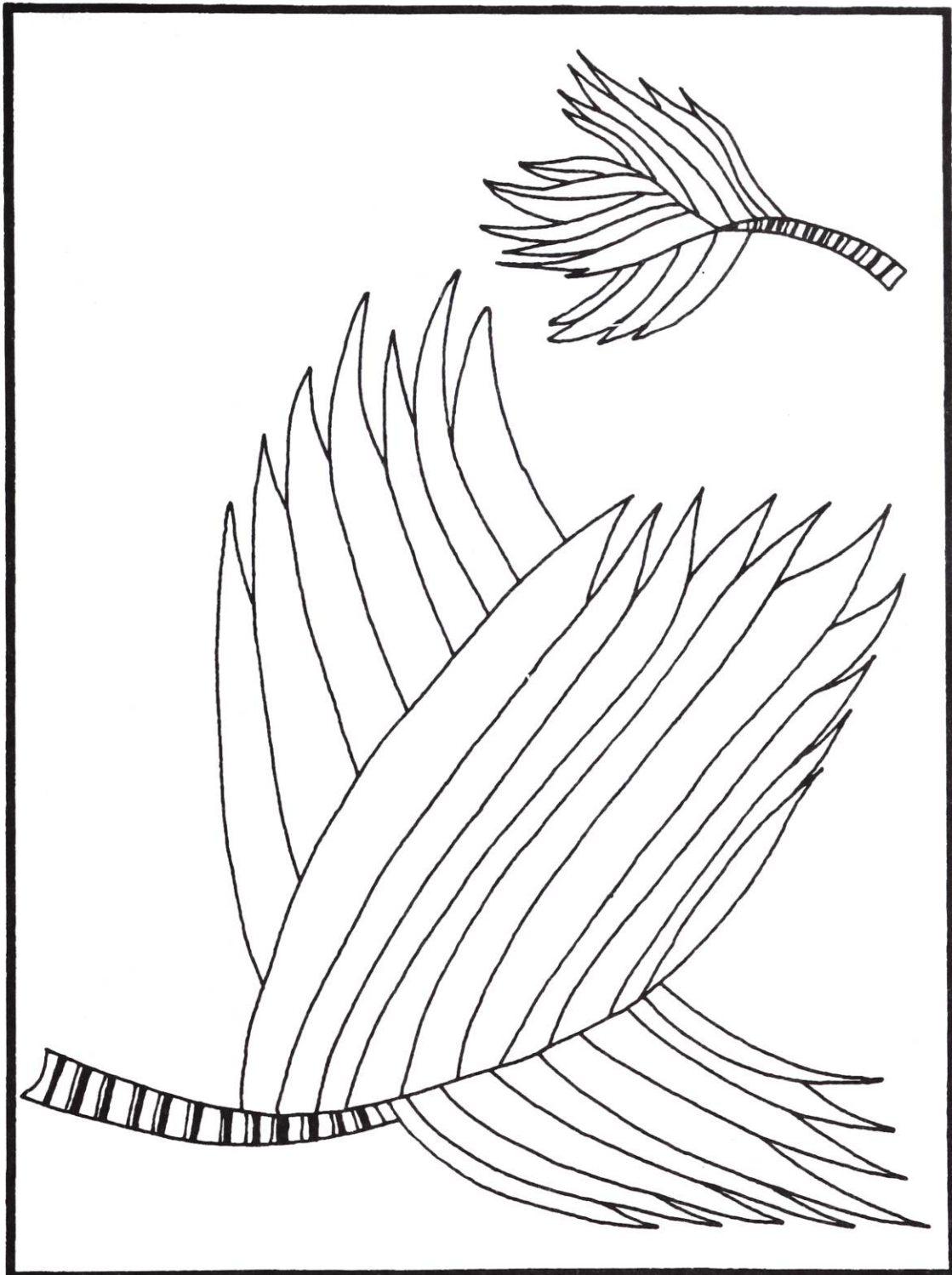
d - 6



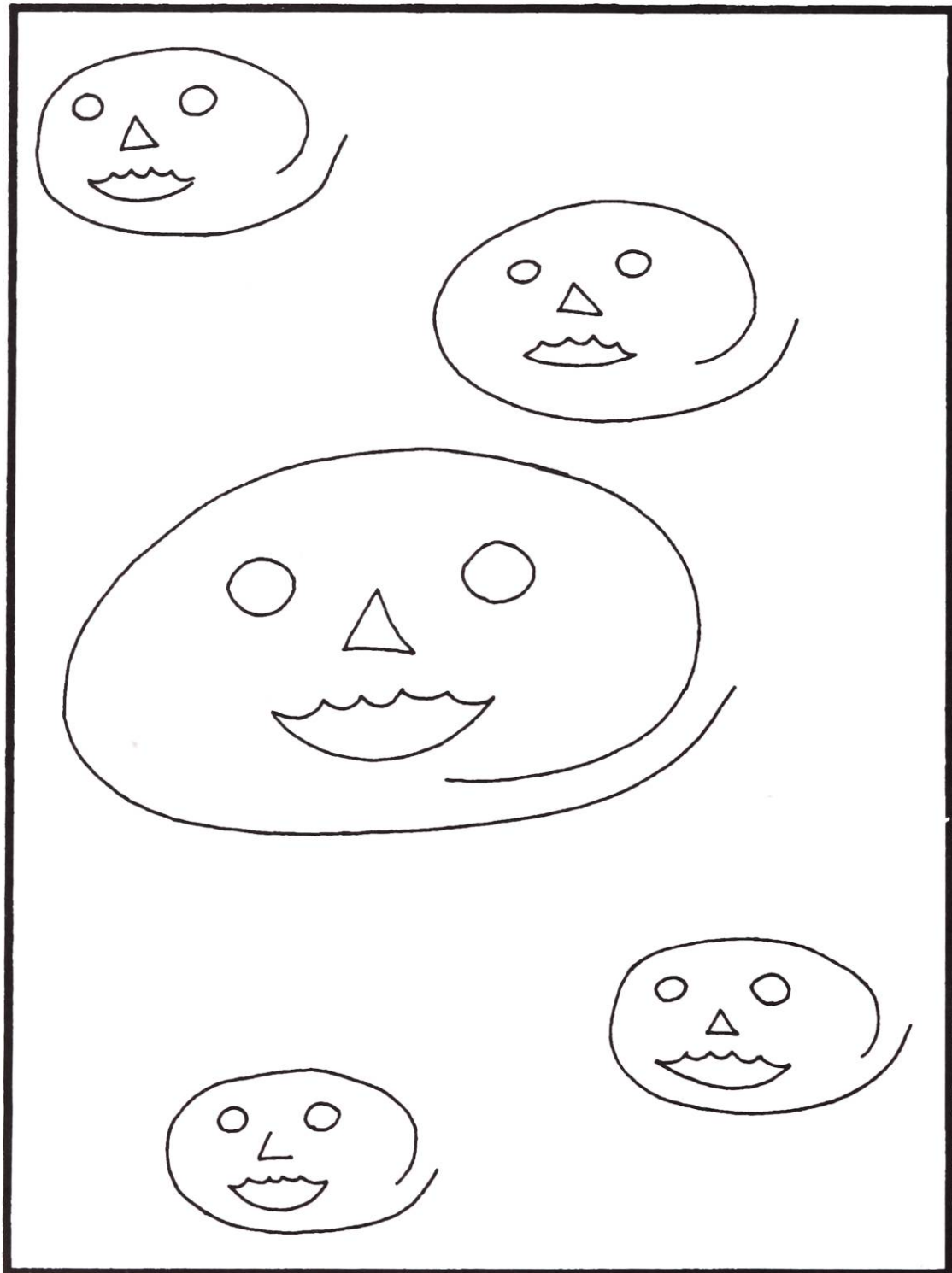
d - 7



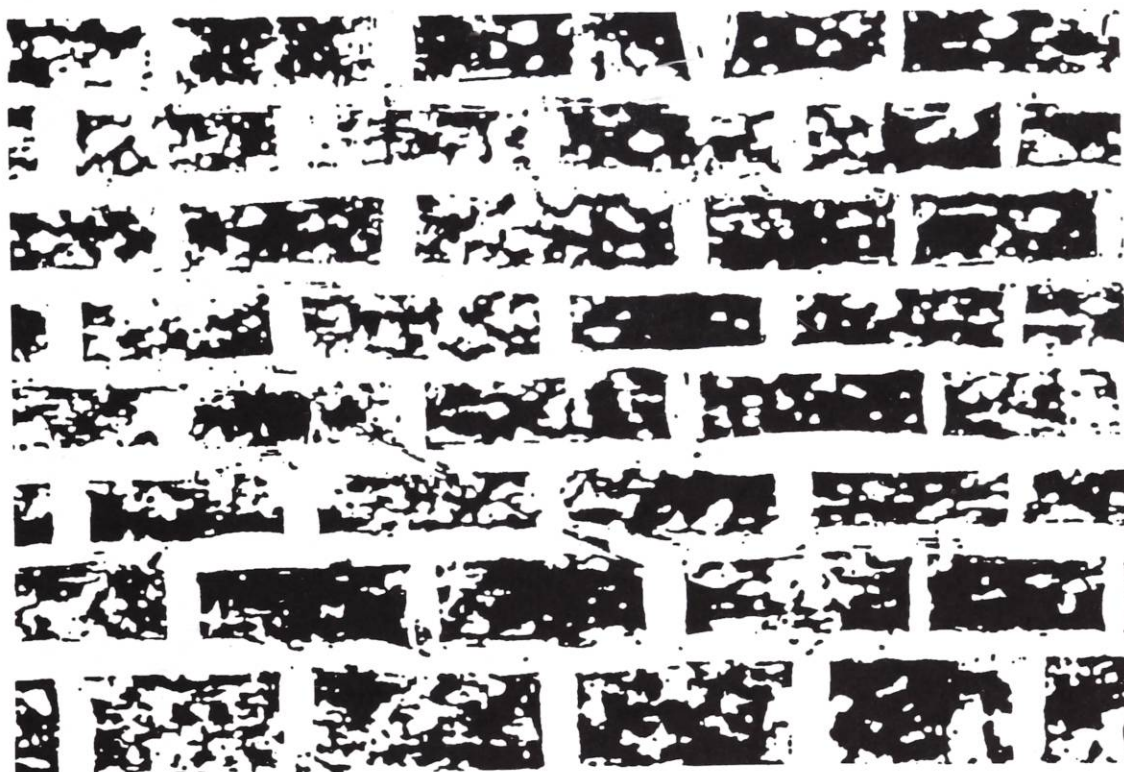
d - 8



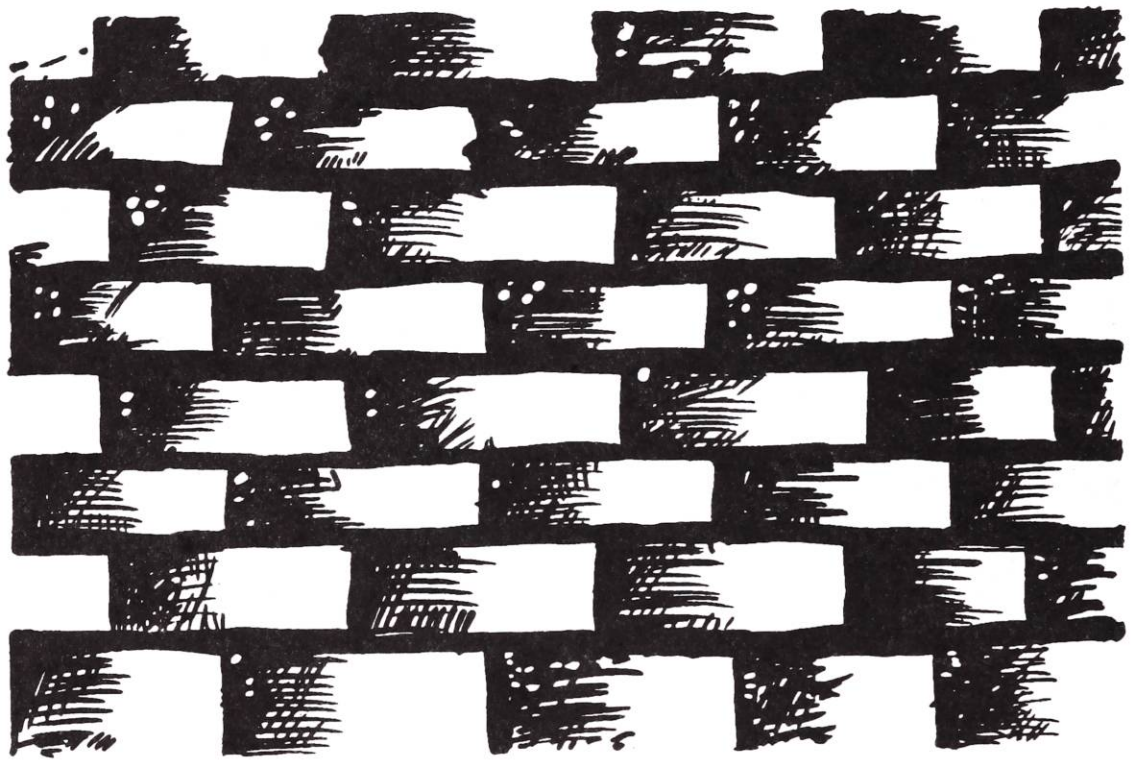
d-9



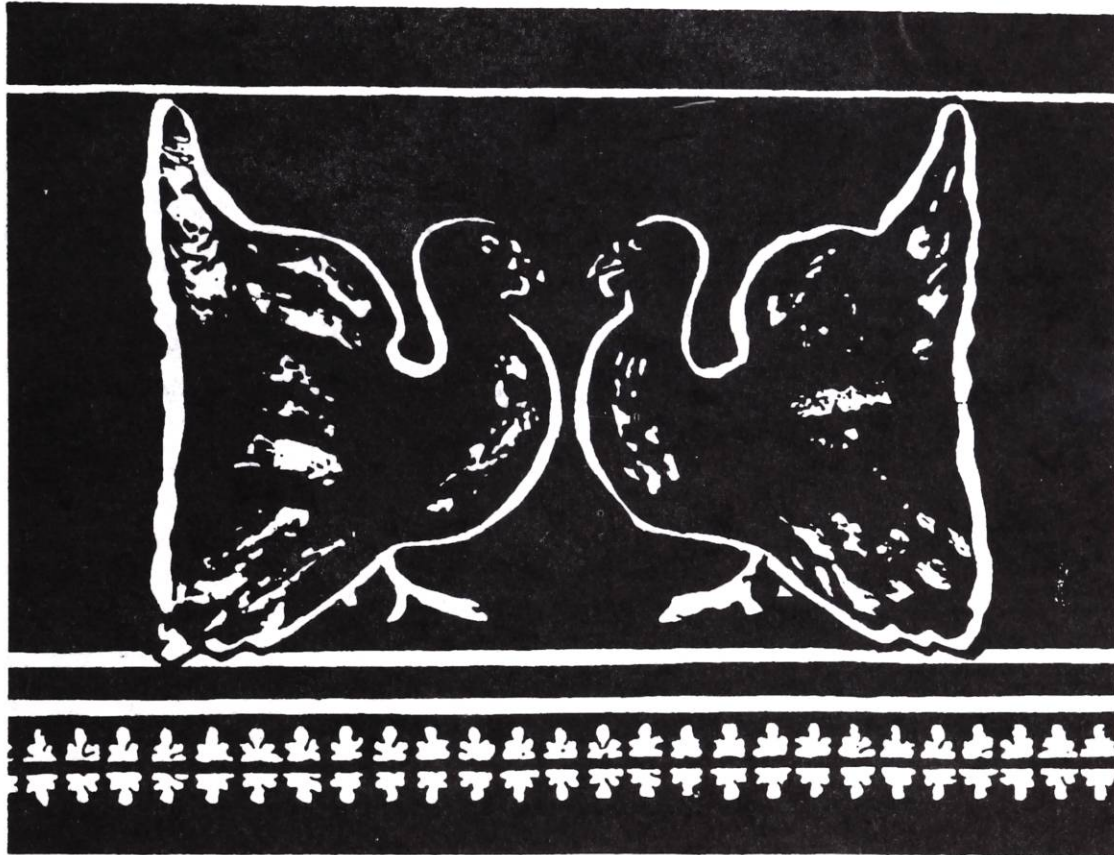
d - 10



d - 11



d - 12



d - 13



d - 14

Conclusión

Las sugerencias de visiones giestálticas; como adivinaciones o premoniciones de imágenes sofisticadas y que se develan como sorpresas ya señaladas por el hombre meridiano en las agonías del presente siglo, van de la mano con la creatividad que conlleva el quehacer de la producción de mensajes masivos para el televidente; ya condicionado por las maravillas tecnológicas de la creación audiovisual para televisión.

Todo es proyección y nada es proyección, cuando estoy viendo la peluda alfombra roja de mi oficina, me adentro en el universo de la física. A juzgar por los condicionamientos subjetivos; puedo ver *imágenes* y *post imágenes* ya que a juzgar por los resultados objetivos, la alfombra no está resplandeciendo y lo que pasa es que yo estoy *proyectando* imágenes y puedo procesar imágenes visuales en el nivel en que mi organismo es capaz de procesarlas. En cierto sentido; *todo es proyección* y sólo somos sensibles a aquello que estamos en condiciones de *percibir*.

Sin las proyecciones más espléndidas del hombre, *no habría cultura*. Y si ella corre peligro de desaparecer, se debe a las proyecciones destructivas del hombre. El mundo ha sido enriquecido por muchas y magníficas *proyecciones de imágenes interiores* y las multiformes y omnipresentes imágenes de todos colores y sabores.

Quien proyecta imágenes creativa y propositivamente, sabe que *su producción* nace de un diálogo que se desarrolló en su interior, diálogo que después se concreta. Porque conoce *las raíces de sus imágenes*, esa persona tiene menos probabilidades de sentirse a merced del ambiente, efectúa, con su propia capacidad, experimentos en el ambiente. *Puede modificar sus producciones*, gracias a su integridad intelectual, y al aprender de su propia experiencia; de una producción a otra, puede *desarrollar su propio arte*. El quehacer de la producción de mensajes masivos para televisión es abrir la puerta a ese *universo*.

Notas bibliográficas

1. Norbis, G. *Didáctica y estructura de los medios audiovisuales*. Ed. Kapelusz, S.A. Buenos Aires, Argentina. 1972.
2. Scuarzo, Hebert, E. *Manual práctico de los medios audiovisuales*. Ed. Kapelusz, S.A. Buenos Aires, Argentina. 1972.
3. Pardinas, Felipe. *Manual de comunicación social*. Ed. Edicol, S.A. México, 1978.
4. Ricci Bitti, Pio E. *La comunicación como proceso social*. Ed. Grijalbo, S.A. de C.V. México, 1990.
5. A.N.E.F.A. *Manual de comunicaciones*. Ed. Albatros. Buenos Aires, Argentina. 1973.
6. Zinker Joseph. *El proceso creativo de la terapia gestáltica*. Ed. Paidós. S.A.I.C.F. Buenos Aires, Argentina. 1979.
7. Giacomantonio. *La enseñanza audiovisual*. Ed. G. Gili. Barcelona, España. 1979.
8. Baggaley, J. P. *Análisis del mensaje televisivo*. Ed. G. Gili. Barcelona, España. 1979.
9. González T. Jorge. *E. televisión, teoría y práctica*. Ed. Alhambra, Mexicana, S.A., México.
10. Prieto, Daniel. *Elementos para el análisis de mensajes*. Ed. ILCE. México, 1986.

Bibliografía general

- Televisión Educativa para América Latina.* Jesús García Jiménez.
- La Televisión en las Zonas Rurales del Japón.* UNESCO.
- Instalaciones de Televisión Educativa. Guía para una programación.* John P. Witherspoon.
- Leyes y Reglamentos referentes a la Teleducación en América Latina.* ISI Lima, Perú.
- Televisión y Educación.* Versión española con una selección de trabajos publicados durante el año de 1969.
- Televisión y Educación.* 1970, 71, 72 y 73.
- Televisión y Educación Popular – Los teleclubs de Francia.* UNESCO.
- Televisión y Enseñanza.* Henry R, 'Cassirer'.
- Televisión en la Escuela – Circuito Abierto y Cerrado.* R. Burke.
- Televisión y Reforma Educativa en el Salvador.* Wilbur Scharamm.
- La Radio e la Televisione per la Scuola.* Radiotelevisione Italiana.
- Televisión and Further Education of Employed.* UNESCO.
- The University of Michigan Television Center.* Program Catalogue.
- Instructional Television in the Educational Reform of El Salvador.* Wilbur Scharamm.
- The Use of ETV. 4 Handbook for student's and teacher's .* Tony Gibson.
- Creating Visuals For T.V. 4 guide for educators.* James Spear.
- 1 Encontro Teleducação e Universidade.* ISI . Assoc. Brasileira de Teleducação . Participação Especial SEC/RS.
- Técnicas de la Televisión Educativa.* Kenneth Coffelt.
- Tenth Anniversary Volume 1957–1967.* Guthrie Moir. Londres.

Teconología prima para T. V., se terminó de imprimir el 17 de diciembre de 1992 en Amacalli Editores, S. A. de C. V. Tel.: 611 41 19. La edición estuvo al cuidado de Ma. Emilia González D. y Silvia Pappe. La edición consta de 1 000 ejemplares.

*El usuario se obliga a devolver este libro en la fecha
señalada en el sello mas reciente*

Código de barras. 2893820

FECHA DE DEVOLUCION

[illegible]

- Ordenar las fechas de vencimiento de manera vertical.
- Cancelar con el sello de "DEVUELTO" la fecha de vencimiento a la entrega del libro



2893820

UAM	2893820
PN	Cruzvillegas V., Rogelio
1992.75	Tecnología prima para T.V
C7.87	

TECNOLOGÍA PRIMA PARA TV. ¿Quiénes intervienen en la producción de un programa de televisión? ¿Cómo diseñar una escenografía? ¿Qué es un LONG SHOT?

Estos y otros muchos temas relacionados con la producción en este importante medio de comunicación, son abordados de modo imaginativo y poco convencional. Son de especial interés el amplio glosario de términos y las propuestas gráficas para la elaboración de sets. La organización de los diversos especialistas que intervienen, como los tramoyistas, técnicos en sonido e iluminación, maquinistas, director técnico, entre otros muchos, es una labor a menudo complicada y minuciosa, aunado a la característica principal que este medio impone: trabajar contra el reloj.

La "apariencia" de realidad es otro tema apasionante a que se refiere este texto. La magia de la televisión y sus posibilidades narrativas hacen de este medio de comunicación un ámbito de especial interés para comunicadores y diseñadores.